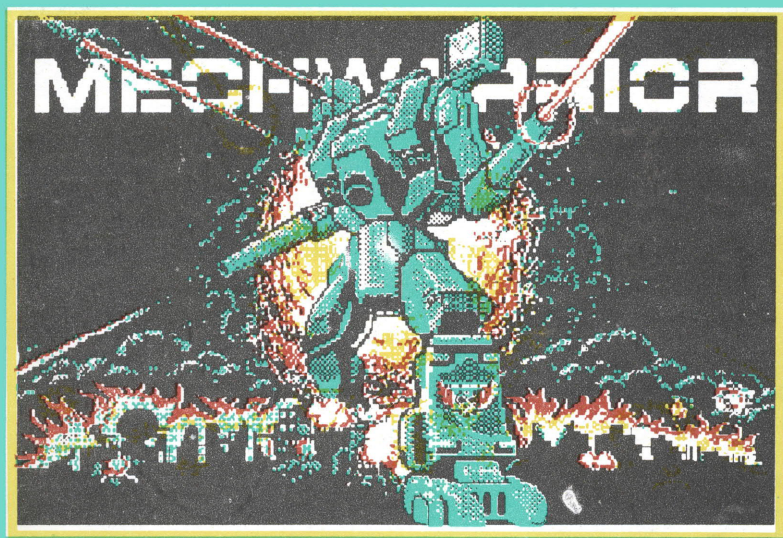


**ВЫПУСК 2**

# 100 КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



**ДЛЯ  
IBM-СОВМЕСТИМЫХ  
МАШИН**

**ББК 32.973.2**

**УДК 681.3**

**\*100 КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР\* ВЫПУСК 2**

1404000000 — 002

**А** — без объявл.

207 (03) — 93

Д. Акулов составление

Д. Акулов оформление

**ISBN 5-7376-0002-5**



# "100 КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР"

*Дорогой Друг!*

*У Вас в руках — второй выпуск описаний ста компьютерных игр для IBM-совместимых компьютеров.*

*Все игры, вошедшие в сборник, отбирались на основе рейтинга их популярности, хотя некоторые и выпущены достаточно давно.*

*Часть описаний прислана читателями и мы искренне благодарны им за это. Кроме благодарности они получили и некоторое моральное и материальное удовлетворение, а также смогли разместить в этом выпуске свои объявления.*

*В какие-то из описанных здесь игр Вы играли, о других же и вовсе не слышали. Поэтому описание как и раньше должно помочь сориентироваться при выборе той или иной игры и обеспечить знакомство с нею.*

*Мы не ставили задачу "разжевывать" каждую игру. На наш взгляд любая игра при этом потеряет привлекательность. А вот освоить управление в игре, понять ее цели и смысл данная книга поможет.*

*В некоторых играх существует защита. Поэтому, во избежание ненужной траты времени, обращайте внимание на таблицы и рисунки, приведенные в описаниях.*

*Надеемся, что книга станет Вашим полезным помощником.*

*Тем же, кто хочет принять участие в составлении следующего выпуска, рекомендуем посмотреть на последнюю страницу обложки.*

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ALIEN SYNDROME	4
2. ALTERED BEAST	4
3. ARACHNOFOBIA	5
4. BAAL	6
5. BABY JO IN "GOING HOME"	7
6. BANANOID	8
7. BARBARIAN 1	8
8. BARBARIAN 2	9
9. BATTLE ISLE	9
10. BILLIARDS	11
11. BOUNCE ZONE	11
12. BUDOKAN	12
13. CAT	15
14. COLORBALL	16
15. COLOR LINES	16
16. COMMANDER KEEN 1	18
17. COMMANDER KEEN 2	19
18. COMMANDER KEEN 3	20
19. COMMANDER KEEN 4	21
20. COOL CROC TWINS	22
21. DANGEROUS DAVE IN THE HAUNTED MANSION	23
22. DEATHBRINGER	23
23. DEFENDER OF THE CROWN	24
24. DIE HARD	25
25. DOMINO	26
26. DOWN RAIDER	27
27. DUNE 2	27
28. ECO QUEST 2	34
29. EDEN	39
30. ELECTRO BODY	40
31. ELITE	40
32. F-117A. STEALTH FIGHTER 2.0	46
33. FIRE AND FORGET: THE DEATH CONVOY	51
34. FLASH BACK	51
35. GHOSTBUSTER'S	53
36. GODS	53
37. GOLDEN AXE	55
38. GOODY	57
39. GRAND PRIX UNLIMITED	58
40. GUN SHIP 2000	60
41. GURILIA WAR	61
42. HOSTAGE	62
43. KARATEKA	63
44. LAPI	63
45. LICENZE TO KILL	63
46. MAH FONGG	66
47. MECH WARRIOR	66
48. MILLENIUM	71
49. MYTH	76
50. OFFROAD	77
51. PANGO	78

52. PC MAN	78
53. PHARAON'S TOMB	79
54. PIRATES!	79
55. PREHISTORIK	81
56. PSION CHESS	82
57. PUSHER	82
58. RAILROAD TYCOON	83
59. RAMBO 3	83
60. RAMPART	85
61. RISKY WOODS	87
62. ROCKFORD	89
63. ROLLO	90
64. SCORCHED EARTH	90
65. SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	91
66. SEXTAIS	96
67. SHAMUS	98
68. SHERLOCK	98
69. SHINOBI	99
70. SHORTLINE	100
71. SILENT SERVICE 2	102
72. SNARF	106
73. SPACE QUEST, SPACE QUEST 1	107
74. SPACE QUEST 2	112
75. SPACE QUEST 3	115
76. STAR CONTROL 2	118
77. STAR GOOSE	126
78. STAR TREK. 25TH ANIVERSARY	127
79. STELLAR 7	134
80. STORM LORD	136
81. STUNT	137
82. SUPAPLEX	137
83. TEST DRIVE 2: THE DUEL	138
84. TEST DRIVE 3	138
85. TETRILLER	139
86. THEATRE OF WAR	140
87. THE BATTLE ON THE BLACK SEA	141
88. THE INCREDIBLE MACHINE	141
89. THE LAST MISSION	142
90. THE LEGEND OF KYRANDIA	142
91. THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	145
92. THE NIGHTMARE ON ELM STREET	145
93. THANDERHAWK. AH-73M	147
94. TOM & JERRY	149
95. TUNNELS OF ARMAGEDDON	149
96. WARLORDS — 2	150
97. WOLFENSTEIN 3D	152
98. ZANY GOLF	154
99. ZAXON	154
100. ZOOM	155
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	156
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	167
ОБЪЯВЛЕНИЯ, РЕКЛАМА	169

## "ALIEN SYNDROME"

И — SEGA  
Г — 1987  
О — 635  
М — В  
У — К

Игра сделана по мотивам фильма "Чужие". Главному герою необходимо успеть до взрыва спасти своих друзей, которым грозит ужасная смерть от космических чудовищ. В конце каждого уровня Вам предстоит сразиться с основным чудовищем и только одолев его, Вы выйдете из боя победителем. Каждый уровень игры представляет собой один из отсеков космического корабля. В процессе блужданий по лабиринтам корабля Вам могут встретиться следующие **транспаранты**:

- 1) MAP — дает карту корабля на 5 сек;
- 2) EXIT — открывается выход, когда Вы спасете почти всех своих друзей (кроме 4);
- 3) FB — огненные шары;
- 4) F — огнемет;
- 5) L — лазер;
- 6) B — большой шар;
- 7) ? — премия;
- 8) квадрат — стреляющий прицеп.

### **Клавиши управления:**

UP	— движение вверх;
DOWN	— движение вниз;
LEFT	— движение влево;
RIGHT	— движение вправо;
HOME	— движение вверх-влево;
PgUp	— движение вверх-вправо;
End	— движение вниз-влево;
PgDn	— движение вниз-вправо;
5	— выстрел;
SPACE	— пауза;
ESC	— выход из игры.

За каждые 10000 очков Вам дают 1 жизнь.

## "ALTERED BEAST"

И — SEGA ENTERPRISES  
Г — 1990  
О — 617  
М — C/B/V/Herc.  
У — К/J

Игра из разряда "бей все, что шевелится". Ваш герой — супермен, который должен пройти к своей цели через все препятствия, уничтожая по дороге противников.

Как только Вы начинаете игру, на Вас сразу же набрасываются разные кошмароиды. Изначально можно использовать только свои руки и ноги. Однако, если уничтожить синего быка, то из него вылетает жизнь, которую еще предстоит поймать. После этого сила героя возрастает. Если поймать три шара с жизнью, то герой превращается в одного из мифологических персонажей.

В конце уровня необходимо победить монстра, совладать с которым очень непросто. Бесполезно пытаться пройти очередной уровень, если не поймано ни одного шара.

После успешного прохождения уровня злой дух отнимает всю волшебную силу и герой

становится обычным человеком.

**Клавиши управления:**

F1	— Опции меню;
F2	— Инструкции;
CTRL+Q	— Вкл./выкл. звук;
CTRL+S	— Вкл./выкл. эффекты;
CTRL+J	— Использовать джойстик для первого игрока;
CTRL+L	— Использовать джойстик для второго игрока;
CTRL+P	— Пауза/запись игры;
CTRL+X	— Выход в DOS.

Движение	Первый игрок	Второй игрок
Движение влево	LEFT	A
Движение вправо	RIGHT	D
Прыжок	UP	W
Прыжок влево	Home	Q
Прыжок вправо	PgUp	E
Сесть	DOWN	X
Сесть разв. влево	End	Z
Сесть разв. вправо	PgDn	C
Удары рукой	SPACE	Tab
Удары ногой	ENTER	SHIFT

**"ARACHNOPHOBIA"**

И — DISNEY SOFTWARE

Г — 1991

О — 1 830

М — С/В

У — К

В тропических лесах Южной Америки двое ученых открыли новый тип очень ядовитого паука. Один из ученых был укушен пауком и скончался. Вместе с его трупом в город были доставлены пауки, которые в городских условиях стали быстро размножаться и вскоре весь город заняли.

Вы входите в отряд по борьбе с ядовитыми пауками и должны очистить от них город и уничтожить основного паука.

**Клавиши управления:**

LEFT	— движение влево;
RIGHT	— движение вправо;
S	— остановиться;
UP	— подняться на этаж вверх;
DOWN	— спуститься на этаж вниз;
Home	— прицелиться вверх-влево;
PgUp	— прицелиться вверх-вправо;
End	— прицелиться вниз-влево;
PgDn	— прицелиться вниз-вправо;
ENTER	— выстрелить, войти в дом;
SPACE	— поставить гранату;
+	— подпрыгнуть;
O	— быстро выйти из дома;



ESC — выход в меню;  
 S — вкл./выкл. звук;  
 P — пауза;  
 L — записать/восстановить игру.

# **Идентификация наиболее часто встречающихся пауков:**

N	Расположение	Брюшко	Размер
1	влево	желтое с зеленым	мелкий
2	вправо	красное	крупный
6	вправо	красное с насечками	средний
10	влево	красное с белым пятном	средний
11	вправо	синее с белым пятном	средний
13	влево	красное с 4 белыми пятнами	крупный
15	влево	коричн. с красным трилистн.	крупный
16	влево	желтое с насечками	мелкий
17	влево	синее розовая	средний
23	влево	розовое раздвоенное	крупный
26	вправо	черное	крупный
27	вправо	раздвоенное	крупный
28	вправо	6-угольное	средний
30	вверх	красное	мелкий

## **"BAAL"**

И — PSYGNOSIS  
 Г — 1988  
 О — 839  
 М — С/В  
 У — К

В этой игре Вы попадете на далекую и очень странную планету Баал. Здесь, последовательно управляя пятью войнами, нужно пройти по лабиринтам, обходя мины, уничтожая генераторы силового поля и встречающихся на пути тварей различного вида.

Твари плюются всякой гадостью, которая, попав в бойца, отнимает у него энергию. Поэтому используйте бластер, но не палите беспрестанно, так как боезапас ограничен (вертикальная синяя полоска слева). При соприкосновении с тварью и боец и тварь погибают. Боец также погибает в случае, если наступил на мину и тогда, когда упал с большой высоты (больше половины экрана).

Через мины и провалы нужно перепрыгивать. Делается это так. Сначала одновременно нажимаете клавиши "SPACE" и "UP", а затем еще и "LEFT" или "RIGHT". Воин сделает сальто в ту сторону, куда направлен ствол бластера.

Если на Вашем пути встретилась преграда в виде переплетающихся синих полос (силовое поле), то найдите генератор его создающий и уничтожьте его. Но не подходите к нему слишком близко — во время взрыва он может покалечить, хотя за генератором можно пройти.

В какой-то момент Вы поймете, что идти уже некуда, хотя все препятствия уничтожены. Поищите транспортное устройство. Это пол коричневого цвета с расположенной над ним белой полоской. Там Вы сможете получить летающее кресло, которое переместит Вас на некоторое расстояние (управляется курсорными клавишами). Однако не засиживайтесь в нем очень долго, ибо оно может взорваться. Поэтому постарайтесь побыстрее попасть в другое

транспортное помещение и выбраться из кресла.

По дороге Вам будут попадаться призы, дающие дополнительные очки и оружие. Чтобы их поднять, нужно просто пройти через них.

**Управление:**

- 1...4 — переключение оружия;
- S, R — подзаправка;
- L — загрузка сохраненной игры;
- C — включение/выключение указателя расстояния от точки старта;
- F1 — включение/выключение звука;
- UP — вверх по лестнице;
- DOWN — вниз по лестнице;
- LEFT — влево;
- RIGHT — вправо;
- SPACE+UP+LEFT/RIGHT — прыжок.

Стрелка в правом верхнем углу показывает предпочтительное направление движения.

## "BABY JO IN "GOING HOME"

И — LORICIEL  
Г — 1991  
О — 936  
М — В/В  
У — К

Маленький малыш заблудился и Ваш долг помочь ему успешно добраться домой. Но в пути его поджидает множество преград, а также полчища назойливых насекомых. Так как малыш все время ест, то время, которое Вам отпущено, определяется количеством оставшегося молока. Защищенность малыша зависит от состояния его пеленок, которое ухудшается по мере потребления разных сладостей. От особо назойливых насекомых малыш может отстреливаться погремушками (если они есть).

В игре существует четыре уровня: "В лесу", "В пещерах", "Пикник" и "Дом". При потреблении различных продуктов на сумму 20000 добавляется одна жизнь. По дороге Вам могут встретиться **следующие предметы**:

- Плащ — делает малыша неуязвимым;
- Бутылка с молоком — дополнительное время;
- Аптечка — восстановление морального духа;
- Погремушка — возможность отстреливаться;
- Пеленки — восстановление защиты;
- Резиновые пеленки — крутая защита.

**Клавиши управления:**

- LEFT или F — движение влево;
- RIGHT или G — движение вправо;
- UP или T — прыжок;
- SPACE или S — бросок погремушкой;
- S — перезапуск;
- P — пауза;
- ESC — выход в меню;
- F10 — выход из игры.

Для тех, кому очень хочется игру посмотреть, существует возможность попасть на уровень с помощью ввода пароля в начальном меню. Для начала со второго уровня необходимо ввести пароль "YOUPI", а для начала с третьего уровня — "GLOUP".

## "BANANOID" v 1.00

И — WILLIAM RIEBER

Г — 1989

О — 69

М — V

У — К/М

Данная игра относится к семейству "арканойдных" игр и отличается от них только организацией игровых уровней. В ней используется двухэкранный уровень, который сдвигается по Вашему желанию. Как и везде здесь предусмотрены различные подарки в виде разноцветных цилиндров:

- Серый — уменьшенная тарелка;
- Красный — лазер;
- Зеленый — нормальная тарелка;
- Светлоголубой — медленная скорость мяча;
- Желтый — дополнительная жизнь;
- Голубой — двойная тарелка;
- Пурпурный — переход на следующий уровень.

Для того чтобы разбить белые квадратики в них надо попасть 5 раз. Темно-желтые квадратики разбить нельзя.

### Управление.

Данная версия игры взаимодействует только с мышью.

Стрельба — левая клавиша мыши.

Переход на следующий уровень — правая клавиша мыши.

Работает только на VGA с 256 Кб, на ЭВМ с процессором 80286 и выше, а также тактовая частота не должна быть меньше 10 МГц.

## "BARBARIAN I"

И — MASTERTRONIC INC

Г — 1989

О — 338

М — С/И

У — К

Вам предстоит пройти через страшный мир чудовищ, пещерных людей и колдунов. На Вас могут падать камни, копья и другой хлам. Вы можете пользоваться мечом, луком и щитом. Для лука по дороге необходимо собирать стрелы. В конце пути Вас встретит злой колдун и чтобы победить его, надо приложить немало усилий.

### Клавиши управления.

ENTER — переключение меню.

#### Меню 1:

- F1 — движение влево;
- F2 — движение вверх;
- F3 — движение вниз;
- F4 — движение вправо;
- F5 — остановиться;
- F6 — прыжок вперед;
- F7 — бег;
- F8 — удар;
- F9 — прыжок назад, через себя;
- F10 — бросить оружие и бежать.

## **Меню 2:**

- F1 — взять предмет;
- F2 — ?;
- F3 — положить предмет;

## **Выбрать оружие:**

- F4 — меч;
- F5 — лук;
- F6 — щит.

## **"BARBARIAN II"**

И — PALACE SOFT

Г — 1990

О — 634

М — С/В

У — К

Вы — в роли пещерного человека. Путешествуя по пещерам, необходимо найти три предмета для перемещения на следующий уровень. Встречающихся чудовищ необходимо уничтожать. Если Вы найдете что-то похожее на кувшин, то Вам дается дополнительная жизнь.

### **Клавиши управления:**

- |                |                         |
|----------------|-------------------------|
| RIGHT          | — движение вправо;      |
| LEFT           | — движение влево;       |
| LEFT/RIGHT и 5 | — удар ногой;           |
| UP и 5         | — удар оружием сверху;  |
| DOWN и 5       | — удар оружием снизу;   |
| DOWN           | — разворот;             |
| Home, PgDn, UP | — бег;                  |
| 5              | — прыжок во время бега; |
| ENTER          | — войти в пещеру;       |
| ESC            | — выход в DOS и пауза.  |

## **"BATTLE ISLE"**

И — BLUE BYTE

Г — 1992

О — 2 114

М — В/В

У — К

Проверьте себя в качестве великого полководца. Если у Вас есть друг, имеющий аналогичное желание, то можно выяснить, кто из вас более великий стратег. Если друга нет, то драки не будет — играйте с компьютером.

После загрузки появляется меню:

- START;
- OPTIONS;
- DISK;
- EXIT.

Выбрав первый пункт, Вы сможете начать игру и увлечься захватывающим действием.

Во втором пункте Вы увидите пароль для данного уровня (запомните его!), сможете сделать некоторые установки в игре (цвета, количество раундов, дополнительные возможности) и задать, с кем будете играть.

Третий пункт позволяет сохранить, загрузить и дозагрузить игру (старшие уровни

поставляются на отдельных дискетах), а также подключить "мышь" и установить сложность игры. Ну и естественно просмотреть список победителей.

Последний пункт ясен. Вы либо выходите из игры (EXIT), либо продолжаете ее (CANCEL).

Следует отметить, что для вариантов "человек-человек" и "человек-компьютер" пароли разные. Всего в игре 34 уровня. В конце описания приводятся пароли для игры "человек-компьютер". Если Вы играете с товарищем, то начинать лучше с первого уровня.

Если Вы решили играть с компьютером, то игра начнется с 16 уровня (кто эту игру делал — не дураки). Поэтому для начала поиграйте сами с собой ("человек-человек").

После старта Вы увидите экран, разделенный на две части. Естественно, что одна часть принадлежит первому игроку, а другая — второму.

Суть управления заключается в следующем. Вы перемещаете ромбик по своей части экрана и выбираете действие, отображаемое в ромбе. При перемещении ромба (курсорными клавишами) нажмите "SPACE". В ромбе будут появляться некоторые символы. Все они (кроме "X") несут информацию.

Далее можете нажать:

**SPACE-DOWN** — появится знак вопроса. Отпустите "SPACE" и если ромб стоит на каком-то объекте, увидите краткую характеристику этого объекта. Если вновь нажать "SPACE", то игра продолжится.

**SPACE-RIGHT** — карта местности, затем снова "SPACE" и Вы поймете, куда можно перемещать свои войска.

**SPACE-LEFT** — возврат на базу, если ромб стоит на Вашем поле. На базе происходят основные действия (куда-то кого-то послать, оформить резерв и пр.). Когда понадобится уйти с базы, нажмите SPACE-RIGHT.

Сосредоточив все войска в нужном месте нажмите SPACE-LEFT и F1. Теперь наносите главный удар по противнику (SPACE-UP).

Учитывайте свои силы и силы противника. Вот и вся стратегия.

**Клавиши управления:**

Игрок 1	Игрок 2	
LEFT	F	— перемещение влево;
RIGHT	C	— перемещение вправо;
UP	X	— перемещение вверх;
DOWN	V	— перемещение вниз;
SPACE	CTRL	— дополнение.

ESC — выйти на начало уровня.

F2 — вкл./выкл. музыку;

F3 — вкл./выкл. звук.

Нажав "дополнение" и клавишу перемещения Вы можете выполнять действия на базе или с частями.

**Пароли для варианта "человек-компьютер":**

16 — CONRA;	22 — FIFTH;	28 — TERRA;
17 — PHASE;	23 — VESUV;	29 — SLAVE;
18 — EXOTY;	24 — MAGIC;	30 — NEVER;
19 — MOUNT;	25 — SPACE;	31 — RIVER;
20 — FIGHT;	26 — VALEY;	32 — DELTA;
21 — RUSTY;	27 — TESTY;	33 — IRAKH.



## "BILLIARDS"

И — ИКЛЯЗЕВ М.  
Г — 1989  
О — 79  
М — В  
У — К

Эта игра представляет собой обычную версию игры в бильярд для двоих участников. Правила предельно просты: Ваша задача — забить в лузу 8 шаров. Причем бить надо так, чтобы Ваш шар коснулся хотя бы еще одного шара на столе. Если этого не произойдет, то выставляется на стол один из Ваших забитых шаров.

### Клавиши управления:

UP	— перемещение кия вверх;
DOWN	— перемещение кия вниз;
RIGHT	— перемещение кия вправо;
LEFT	— перемещение кия влево;
/	— поворот кия по часовой стрелке с большим шагом;
?	— поворот кия по часовой стрелке с маленьким шагом;
z	— поворот кия против часовой стрелки с большим шагом;
Z	— поворот кия против часовой стрелки с маленьким шагом;
SPACE	— удар;
1... 9	— удар с определенной силой;
0	— самый сильный удар;
F1	— помощь;
ENTER	— установка кия на ближайший мяч;
S	— вкл./выкл. звук;
P	— вкл./выкл. подсказку направления удара;
R	— повторить игру;
ESC	— выход из игры.

## "BOUNCE ZONE"

Эту игру можно отнести к разряду спортивных. Чтобы выиграть в ней (Вашим соперником будет ловкий и умелый компьютер), Вам придется изрядно потрудиться.

"BOUNCE ZONE" — игра в трехмерный теннис, сделанная по подобию известной игры "BLOCK OUT".

После загрузки компьютер на незначительное время покажет информацию о фирме-производителе, а также попросит выбрать графический режим и устройство ввода (клавиатура, джойстик, мышь).

Нужно сразу сказать, что если Вы выбрали в качестве устройства ввода клавиатуру или джойстик, то в каком бы Вы меню не находились, активизация пункта осуществляется нажатием первой буквы. Ответив на вопросы компьютера Вы переходите к меню:

**DIFFICULTY LEVEL** — здесь выбирается уровень, на котором будет играть компьютер (0 — слабый, ..., 3 — сильный);

**PADDLE SIZE** — выбор размера ракеток (0 — маленькая, ..., 3 — большая);

**GAME SPEED** — выбор скорости с которой будет летать мячик;

**BALL RESET** — если установить в "YES", то после каждого забитого мяча (в любые "ворота") наступает небольшая пауза, а затем мячик запускается с новой позиции; если же его установить в положение "NO", то после гола шарик будет направляться назад с той же траекторией (как бы отскочив от стенки).

Для начала игры нажмите "ENTER".

**Управление во время игры:**

Клавиши управления курсором — перемещение ракетки в вертикальной плоскости;  
SPACE (или кнопка)+UP — перемещение ракетки вперед;  
SPACE (или кнопка)+DOWN — перемещение ракетки назад;  
ESC — выход в меню опций, описанное выше;  
P — пауза;

По окончании партии появится **меню**:

PLAY GAME — начать новую игру со старыми установками;

OPTIONS MENU — перейти в меню опций;

RETURN TO DOS — выход в DOS.

**Информация во время игры.**

Во время игры в левом нижнем углу фиксируется Ваш счет, а в правом нижнем — счет компьютера.

Если Вы настойчивы и у Вас хорошая реакция, то можете быть уверены, что когда-нибудь, после окончания игры Вы увидите надпись "YOU WON" ("ВЫ ВЫИГРАЛИ").

Виталий В. Б.

## "BUDOKAN"

И — ELECTRONIC ARTS

Г — 1989

О — 725

М — C/И/V

У — К

Игра предназначена для тех, кто имеет желание познакомиться с восточным стилем ведения боя, но не имеет возможности попрактиковаться или не хочет ходить с разбитым носом.

После загрузки Вы оказываетесь перед входом в школу единоборств, где необходимо идентифицировать герб главного учителя. После этого Вы окажетесь внутри, где Вам предстоит выбрать вид боевого искусства, который Вы будете изучать: "KENDO", "NUNCHAKU", "BO" или "KARATE". В домах, над которыми развеваются флаги с изображениями бойцов находятся тренировочные помещения. Выбирайте то, что больше нравится и смело заходите внутрь, где увидите **меню**:

PRACTICE — одиночная тренировка;

SPAR — бой с противником;

LEAVE DOJO — выход во двор.

Выберите нужный пункт и нажмите "ENTER". Чтобы вызвать это меню повторно, нажмите клавишу "B".

В центре расположено здание, в котором Вы попадете на соревнования. Кроме того, в левом дальнем углу есть площадка, над которой висит вымпел с нарисованными на нем двумя бойцами. Здесь Вы можете:

— провести бой с компьютером;

— провести бой с другом;

— выйти с площадки.

Выберите вид боя, а затем, если Вы выбрали в противники компьютер, задайте силу противника: "SANKYU", "IKKYU" или "SHODAN" (слабый, средний, сильный).

**Клавиши управления для двух игроков:** Q — 7, W — 8, E — 9, A — 4, D — 6, Z — 1, X — 2, C — 3. Правый "SHIFT" для управления первым игроком, а левый — вторым.

После окончания боя или выхода (клавиша "B") появляется веер на котором указано, кто

сколько набрал очков и кто победил.

**Клавиши управления** (в скобках — для второго игрока).

**KENDO**

- END (1) — движение назад;
- DOWN (2) — присесть;
- PgDn (3) — движение вперед.
- LEFT (4) — верхний боковой блок;
- RIGHT (6) — нижний блок;
- Home (7) — прыжок назад;
- UP (8) — прыжок вверх;
- PgUp (9) — прыжок вперед.

**Одновременное нажатие "SHIFT" и цифровой клавиш:**

- SHIFT +3 — рубящий удар;
- SHIFT +4 — короткий прямой удар;
- SHIFT +6 — рубящий удар;
- SHIFT +7 — верхний блок;
- SHIFT +8 — удар с разворотом в прыжке вверх;
- SHIFT +9 — удар в верхнюю часть корпуса.

**Неодновременное нажатие двух клавиш:**

- 1+SHIFT — остановка при движении назад;
- 2+SHIFT — удар из положения сидя;
- 4+SHIFT — верхний удар левой рукой;
- 6+SHIFT — выпад вперед;
- 9+SHIFT — удар с разворотом в прыжке вперед.

**Комбинированное нажатие трех клавиш** (сначала одна клавиша, а потом сразу две):

- 2, затем SHIFT +8 — удар вверх из положения сидя;
- 4, затем SHIFT +любая — удары с замахом;
- 6, затем SHIFT +1 — отклонение назад;
- 6, затем SHIFT +3 — выпад вниз;
- 7, затем SHIFT +1 — удар левой рукой из положения сидя.

**NUNCHAKU**

- 1 — движение назад;
- 2 — присесть;
- 3 — движение вперед;
- 4 — позиция для удара;
- 6 — верхний блок;
- 7 — прыжок назад;
- 8 — прыжок вверх;
- 9 — прыжок вперед.

**Одновременное нажатие:**

- SHIFT +1 — нижний блок;
- SHIFT +2 — удар из положения сидя;
- SHIFT +3 — удар сверху вниз;
- SHIFT +4 — блок;
- SHIFT +6 — удар прямо;
- SHIFT +8 — удар в прыжке вверх;
- SHIFT +9 — удар в верхнюю область.

**Неодновременное нажатие:**

- 4+SHIFT — короткий удар;  
 6+SHIFT — удар левой рукой;  
 9+SHIFT — удар в прыжке вперед.

**Комбинированное нажатие:**

- 2, затем SHIFT+6 — удар из положения сидя в центр;  
 4, затем SHIFT+7 — тычек в верх;  
 4, затем SHIFT+9 — удар левой рукой в верхнюю область;  
 4, затем SHIFT+2 — кручение нунчак с одной руки в другую;  
 4, затем SHIFT+3 — удар левой рукой в нижнюю область;  
 7, затем SHIFT+8 — удар в прыжке левой рукой;  
 7, затем SHIFT+1 — тычек из положения сидя;  
 8, затем SHIFT+7 — удар в прыжке с разворотом;

**ВО**

- 1 — движение назад;  
 2 — присесть;  
 3 — движение вперед;  
 4 — позиция для удара;  
 6 — верхний блок с отклонением назад;  
 7 — прыжок назад;  
 8 — прыжок вверх;  
 9 — прыжок вперед.

**Одновременное нажатие:**

- SHIFT+1 — нижний блок;  
 SHIFT+2, затем 2 отпустить — удар сидя в среднюю область;  
 SHIFT+3 — удар в нижнюю область;  
 SHIFT+4 — блок;  
 SHIFT+6 — удар в среднюю область;  
 SHIFT+7 — верхний блок;  
 SHIFT+8 — удар в прыжке;  
 SHIFT+9 — удар в верхнюю область.

**Комбинированное нажатие:**

- 7, затем SHIFT+1 — удар сидя с разворотом;  
 4, затем SHIFT+9 — удар с разворотом в верхнюю область;  
 4, затем SHIFT+3 — удар с разворотом в нижнюю область;  
 6, затем SHIFT+7 — шаг вперед и удар вверх с кручением шеста над головой;  
 6, затем SHIFT+1 — шаг вперед и удар вниз с кручением шеста над головой.

**KARATE**

- 1 — движение назад;  
 2 — присесть;  
 3 — движение вперед;  
 4 — позиция для удара;  
 6 — позиция для удара;  
 7 — прыжок назад;  
 8 — прыжок вверх;  
 9 — прыжок вперед.

**Одновременное нажатие:**

- SHIFT+1 — нижний блок рукой;
- SHIFT+2 — позиция для удара сидя;
- SHIFT+3 — удар рукой в нижнюю область;
- SHIFT+4 — блок руками на уровне груди;
- SHIFT+6 — удар рукой в среднюю часть;
- SHIFT+7 — верхний блок рукой;
- SHIFT+8 — удар ногой в прыжке;
- SHIFT+9 — удар рукой в верхнюю часть.

**Комбинированное нажатие:**

- 4, затем SHIFT+7 — удар ногой в верхнюю область;
- 4, затем SHIFT+6 — удар ногой в среднюю область;
- 4, затем SHIFT+1 — удар ногой в нижнюю область;
- 6, затем SHIFT+7 — удар ногой с разворотом в верхнюю область;
- 6, затем SHIFT+9 — прямой удар ногой в верхнюю область;
- 6, затем SHIFT+7 — удар ногой с разворотом в нижнюю область;
- 6, затем SHIFT+3 — удар в нижнюю область правой ногой;
- 7, затем SHIFT+9 — удар ногой в прыжке с опрыгиванием назад;
- 7, затем SHIFT+4 — подсечка с разворотом в нижней позиции;
- 7, затем SHIFT+2 — удар ногой в среднюю область из нижней стойки;
- 7, затем SHIFT+3 — удар ногой в нижнюю область из нижней стойки;
- 8, затем SHIFT+7 — удар в прыжке с разворотом;
- 9, затем SHIFT+8 — удар ногой в прыжке вперед.

**Неодновременное нажатие:**

- 4+SHIFT — удар левой ногой из стойки в среднюю область;
- 6+SHIFT — удар правой ногой из стойки в среднюю область.

После тренировки направляйтесь в центральный зал для участия в соревнованиях. Там Вы увидите Сэн-сэя и мешью расположенное над ним: начать соревнования, выслушать совет или еще потренироваться.

Если перед соревнованиями Вы не набрали необходимого рейтинга (проведите бой везде, где только можно), то Вас могут выкинуть в начало игры или даже в DOS.

Перед боем Вы увидите своего противника, его школу, уровень, краткую характеристику. Вы можете выбрать поединок (CONTINUE) или вернуться к Сэн-сэю (LEAVE TOURNAMENT).

При участии в бою надо выбрать его вид, причем каждый из видов Вы можете использовать не более, чем в четырех победах. Если Вас победили три раза подряд, то Вы опускаетесь на один уровень.

Во время поединков Ваш боец находится справа. Сверху экрана показаны жизненная энергия и сила ударов соперников. Жизненная энергия показана зеленым цветом. Когда она становится красной, то значит боец вот-вот упадет. Жизненная энергия постепенно восстанавливается, если Вы стоите, сила удара тоже растет. После удачного удара под получившим его появятся цифры — это очки, заработанные Вами.

**"CAT"**

И — SYNSOFT  
Г — 1984

Вам (коту) предстоит проделать путь через окна дома к своей любимой кошке, но из окон часто выбрасывают всякий хлам и надо быть очень осторожным, чтобы не превратиться в утиль. Попад в одно из окон дома, Вам нужно пройти какое-то из испытаний:



поймать всех мышей в огромном куске сыра, упасть в аквариум и переловить всех рыбок, скинуть со стола клетку, из которой вылетит птичка и поймать ее, залезть на книжный шкаф и стащить у паука горшки с цветами. Во всех комнатах Вам нужно удирать от злого пса и разбушевавшейся метлы. После этого Вам предстоит запрыгнуть в окно к любимой кошечке и добраться до нее по сердечкам.

**Клавиши управления:**

RIGHT	— движение вправо;
LEFT	— движение влево;
DOWN	— движение вниз;
UP	— движение вверх;
ESC	— пауза;
CTRL + R	— перезапуск;
CTRL + M	— выход в меню.

Выхода из игры нет.

## **"COLORBALL"**

Еще одна разновидность "Тетриса". На этот раз в стакан падает стопка из трех разноцветных шариков. Достигая дна, они осыпаются, исходя из собственных взглядов на законы тяготения. Группа из трех или более мячей одного цвета исчезает, давая очки. На место исчезнувших шаров сыпятся новые. Если горка из шариков достаточно велика, то с исчезновением одного шара может произойти целая цепная реакция по осыпанию и исчезновению одноцветных шаров. Скорость падения шаров постепенно возрастает.

Игра не требует особых мозговых и физических затрат и предназначена для отдыха людей умственного труда (например, представителей редакторско-корректорского сословия).

В начале игры Вам необходимо задать уровень игры от 0 до 9, где 0 — самый легкий уровень, 9 — самый трудный.

**Управление:**

4, 7	— перемещение влево;
5, 8	— вращение;
6, 9	— перемещение вправо;
SPACE	— ронять;
+	— увеличить скорость;
ESC	— выход в DOS.

## **"COLOR LINES"**

И — GAMES LTD

Г — 1992

О — 307

М — V

У — К/М

Эта игра принадлежит к категории интеллектуальных игр, в которых все решает не быстрота реакции, а тонкость ума. Суть игры проста, как мир. На игровом поле размером 9x9 в случайном порядке появляются разноцветные шарики. Ваша задача состоит в том, чтобы не дать заполниться всему игровому пространству. Для того, чтобы сократить шарики, необходимо собрать ряд из 5 или более шариков одного цвета по горизонтали, вертикали или диагонали. За каждое сокращение Вы получаете некоторое количество очков (по 2 очка за 1 шарик, плюс — премия, если шариков больше 6 штук). На левой половине экрана отображается король, стоящий на высоком постаменте (игрок набравший наибольшее

количество очков). Его результат принимается за 100%. На правой половине, на маленьком холмике стоит претендент (Вы). При наборе каждые 10% Ваш постамент поднимается и, следовательно, Ваша цель — перерасти короля и занять его место.

В случае, если на поле происходит сокращение от случайного шара, то Вы не получаете очков. Если Вы делаете результативный ход, то есть сокращаете какую-нибудь линию, новых шаров на поле не появляется. Если Вы делаете нерезультативный ход, то может появиться от 1 до 3 новых шаров. Сводка количества очков при одновременном сокращении шаров одного цвета:

Шары шт.	Кол. очков	Премия	Итого
5	10	0	10
6	12	0	12
7	14	4	18
8	16	12	28
9	18	42	60
10	20	62	82
11	22	86	108
12	24	114	138
13	26	146	172
14	28	???	???
15	30	???	???
16	32	???	???
17	34	314	348
21	42	???	???
22	44	???	???
23	46	???	???
24	48	???	???
25	50	???	???
26	52	???	???
27	54	???	???
28	56	???	???
29	58	???	???

#### Клавиши управления:

UP	— движение вверх;
DOWN	— движение вниз;
LEFT	— движение влево;
RIGHT	— движение вправо;
ENTER	— выбор шара;
F1	— помощь;
F2	— вкл\выкл звук;
F3	— подсказка;
F4	— перезапуск;
ESC	— выход из игры.

В игре очень удобно использовать мышь.

## "COMMANDER KEEN in "Invasion of the Vorticons"

И — ID SOFTWARE

Г — 1990

О — 311

М — В/В

У — К/У

### Episode 1: "Marooned on Mars"

Билли Блайз, восьмилетний гений, старательно работая на заднем дворе клуба, создал межзвездный космический корабль из старых супных консервов, кусочка каучука и пластиковых трубок. Пока его родители были в городе, а маленькая сестра спала, Билли отправился на свою рабочую площадку, сделав из футбольного мяча своего брата космический шлем, и превратился в... Командира Кина — защитника Земли!

В своей суперракете "Бобы-С-Мясом" Кин железной рукой вершит галактическое правосудие...

Название "COMMANDER KEEN" объединяет целую серию игр, где главный герой выполняет различные задания. Он ходит по лабиринтам, собирает полезные предметы, стреляет во врагов и решает различные головоломки. Каждая игра и даже каждый эпизод являются законченной игровой единицей, поэтому Вы можете приобретать их по отдельности.

В первом эпизоде, пришельцы с планеты Vorticon VI разыскали восьмилетнего героя и разработали план его уничтожения. Пока Кин ушел исследовать горы на Марсе, пришельцы украли некоторые части его космического корабля и спрятали их в городе Мартиан. Смогут ли Кин вернуть все части своего корабля и противостоять вторжению пришельцев? Смогут ли он вернуться домой к своим родителям? Все это зависит от Вас!

Вы должны посещать города Марса, отыскивая части корабля, украденные Вортиконцами. Но остерегайтесь слишком дружественных Йорпцев, слишком сильных Гаргцев и слишком предательских Вортиконцев. Прокатитесь через Ледяной город, исследуйте Шрины и в финале найдите вортиконского Командора, спрятавшегося в окраинном замке.

#### **Предметы, которые похитили пришельцы:**

Джойстик — для ручного управления кораблем;

Аккумулятор — для питания системы электроснабжения;

Вакуумный очиститель — ионизирующее устройство;

Ликер — топливо.

Пришельцы спрятали эти предметы в разные удаленные уголки Марса и охраняют их. Вы должны найти эти места и вернуть предметы на корабль. За каждые 20000 очков Вам добавляют одну жизнь.

Итак, Вы загрузили игру и видите **главное меню**.

Первый пункт (NEW GAME) позволит начать игру, второй (CONTINUE GAME) — продолжить ее. В третьем пункте (STORY) Вы прочтете историю Билли Блайза, а в четвертом (ABOUT ID) — некоторую информацию о создателях игры.

В пятом пункте (HIGH SCORES) находится список лучших достижений. В шестом (ORDERING INFO) — адрес, куда посылать запросы. В седьмом (PREVIEWS) — рекламная информация.

С помощью восьмого пункта меню (RESTART DEMO) Вы можете запустить "демонстрашку".

**Клавиши управления:**

RIGHT	— вправо;
LEFT	— влево;
CTRL+ALT	— стрельба;
CTRL	— прыжок;
ALT	— вкл./выкл. кузнечика (POGO);
F1	— помощь;
F2	— вкл./выкл. звук;
F3	— переопределение клавиатуры;
F4	— выбор джойстика;
F5	— запись игры;
ESC	— выход в меню или DOS;

Если Вы используете джойстик, нажмите кнопку 1 для прыжка. Кнопку 2 используйте для вкл./выкл. кузнечика и обе кнопки для стрельбы из пистолета. Управление Кином в режиме кузнечика представляет определенную сложность.

Когда Вы находитесь на карте местности, Вы можете быть ограничены в передвижении различными объектами. Вы должны выбрать этот объект нажав клавишу "CTRL" или кнопку 1 джойстика и найти выход из данного лабиринта. Когда Вы выбираете объект, то попадаете в лабиринт, внутри которого Вы можете найти различные вещи. Вы не можете пройти через дверь, если у Вас нет "KEYCARDS" для этой двери. Если Вы не можете где-то пройти, то нужно активизировать мост или искать другой путь для достижения Вашей цели.

**"COMMANDER KEEN in "Invasion of the Vorticons"**

и — ID SOFTWARE

Г — 1991

О — 309

М — B/V

У — K/J

**Episode 2: "The Earth Explodes"**

Его родители думали, что он спит, но дремать было не время — космический корабль пришельцев с планеты Вортикон висел над Землей, готовясь к уничтожению наиболее важных городов с помощью смертельных танталовых лучей! Кин должен проникнуть на корабль и остановить каждую танталовую команду в выполнении их ужасной задачи. Если он ошибется, то Земля взорвется! Конечно в этом случае он не сможет вовремя вернуться домой, чтобы пойти в школу. Спасти Землю или не ходить в школу? После долгих размышлений Кин решает во что бы то ни стало спасти Землю.

Командир Кин должен уничтожить каждую установку X-14 для производства танталовых лучей. Комнаты управления танталовыми установками находятся в различных частях корабля. Вы начинаете игру в основной галерее корабля и должны найти вещи, которые помогут Вам в Вашем нелегком деле. Затем Вы должны будете проложить себе дорогу из корабля пришельцев. На корабле Вы найдете супер-пистолет, который носит только элита Вортикона. За каждые 20000 очков Вам добавляют одну жизнь.

**Клавиши управления:**

RIGHT	— вправо;
LEFT	— влево;
Ctrl+Alt	— стрельба;
Ctrl	— прыжок;
Alt	— вкл./выкл. кузнечика (POGO);
F1	— помощь;

F2	— вкл./выкл. звук;
F3	— переопределение клавиатуры;
F4	— выбор джойстика;
F5	— запись игры;
Esc	— выход в меню или DOS;

Если Вы используете джойстик, нажмите кнопку 1 для прыжка. Кнопку 2 используйте для вкл./выкл. кузнечика и обе кнопки для стрельбы из пистолета. Управление Кином в режиме кузнечика представляет определенную сложность.

Когда Вы находитесь на карте местности, Вы можете быть ограничены в передвижении различными объектами. Вы должны выбрать этот объект нажав клавишу "CTRL" или кнопку 1 джойстика и найти выход из данного лабиринта. Когда Вы выбираете объект, то попадаете в лабиринт, внутри которого Вы можете найти различные вещи. Вы не можете пройти через дверь, если у Вас нет "KEYCARDS" для этой двери. Если Вы не можете где-то пройти, то нужно активизировать мост или искать другой путь для достижения Вашей цели.

## "COMMANDER KEEN in "Invasion of the Vorticons"

И — ID SOFTWARE  
Г — 1991  
О — 335  
М — E/V  
У — K/I

### Episode 3: Keen Must Die

Кин прорвался через гиперкосмический проход и достиг планеты Вортикон VI, приземлившись на острове Вортивиль. Здесь он встретил разумных, ужасных, приводящих в оцепенение, представителей местной цивилизации. Затем он поедет в Новый Вортикон, где абorigены живут в темноте на страшных заводах. Он также встретит фиолетовые войска, собранные на военных базах Вортикона. После этого он встретит невероятно запутанные подземелья Обливиона! Если он преодолест этот барьер, то сможет исследовать Замок Высшего Разума, где все его убеждения и страхи сойдутся вместе и приведут к грандиозному, шокирующему финалу!

Командир Кин должен проделать путь через все преграды Вортикона VI и открыть секрет Высшего Разума. Старейшины Вортикона, находящиеся на основном корабле, расскажут Вам две вещи. Во-первых, Вортиконцы не вредны — Высший Разум контролирует их с помощью ограничения их сознания. И, во-вторых, Высший Разум родом с Земли! Кто это может быть?

#### Клавиши управления:

RIGHT	— вправо;
LEFT	— влево;
Ctrl+Alt	— стрельба;
Ctrl	— прыжок;
Alt	— вкл./выкл. кузнечика (POGO);
F1	— помощь;
F2	— вкл./выкл. звук;
F3	— переопределение клавиатуры;
F4	— выбор джойстика;
F5	— запись игры;
Esc	— выход в меню или DOS.

Если Вы используете джойстик, нажмите кнопку 1 для прыжка. Кнопку 2 используйте для вкл./выкл. кузнечика и обе кнопки для стрельбы из пистолета. Управление Кином в



режиме кузнечика представляет определенную сложность.

Когда Вы находитесь на карте местности, Вы можете быть ограничены в передвижении различными объектами. Вы должны выбрать этот объект нажав клавишу "CTRL" или кнопку 1 джойстика и найти выход из данного лабиринта. Когда Вы выбираете объект, то попадаете в лабиринт, внутри которого Вы можете найти различные вещи. Вы не можете пройти через дверь, если у Вас нет "KEYCARDS" для этой двери. Если Вы не можете где-то пройти, то нужно активизировать мост или искать другой путь для достижения Вашей цели.

## "COMMANDER KEEN in "Goodbye, Galaxy!"

К — ID SOFTWARE

Г — 1992

О — 724

М — B/V/S

У — K/I

### Episode 4: "Secret of the Oracle"

Билли Блайз трудился на рабочей площадке, оснащая космический корабль своей последней разработкой: световым присматривателем. В нескольких словах это — простое радио, принимающее сигнал из любой точки галактики так, что создавалось ощущение, будто Вы сами там находитесь. После приема нескольких сигналов инопланетян, Билли услышал странное сообщение: говорили на языке Омни, которому Билли обучился на Вортиконе.

— Большой триумф... млечный путь... уничтожен... смогут остановить нас сейчас. Мы переименуем галактику и назовем ее Гайналея. Власть для нашей расы. Власть для Шинади. Затем радио замолчало.

"Так, Шинади задумал уничтожить галактику" — думал Билли — "Хорошая возможность для работы... Командиру Кину". Билли снова сделал из футбольного мяча брата космический шлем, размышляя над тремя вопросами:

— Кто такой Шинади? Где его искать? Как он задумал уничтожить галактику?

Усевшись в кабину управления своего космического звездолета, Билли установил параметры для полета на планету Гностикус IV, там где живут подручные Оракула. Они обязаны ему помочь, а он нуждается в получении ответов на некоторые вопросы.

Полет начался...

По прилете на Гностикус IV, консул Пайдж выбежал к нему.

— О, капитан Кин — начал он.

— Я командир Кин — поправил Билли.

— Шинади был здесь. Они похитили членов высшего совета и отвезли их в край вечной тьмы далеко на западе.

— Они не убьют их? — спросил Кин.

— Невозможно, они важны — сказал Пайдж — Только они могут оживить Оракула".

— Хорошо, я отправлюсь за ними — сказал Кин.

— Да, но капитан Кин, они оставили кучу ужасных созданий для охраны — сказал консул Пайдж.

— Хорошо, я буду очень осторожен — сказал Кин, оборачиваясь через плечо. — И если Вы еще раз назовете меня капитан Кин, я возьму Вас с собой.

Кин смело отправился к двери после того, как Пайдж промямлил "Извините". Командир Кин сел в свой космический корабль и отправился в край вечной тьмы. Ему предстоит преодолеть все барьеры и спасти членов высшего совета.

Итак, Вы загрузили игру и видите главное меню.

Первый пункт (NEW GAME) позволит начать игру, второй (CONTINUE GAME) — продолжить ее. В третьем пункте (STORY) Вы прочтете историю Билли Блайза, а в

четвертом (ABOUT ID) — некоторую информацию о создателях игры.

В пятом пункте (HIGH SCORES) находится список лучших достижений. В шестом (ORDERING INFO) — адрес, куда посылать запросы. В седьмом (PREVIEWS) — рекламная информация.

С помощью восьмого пункта меню (RESTART DEMO) Вы можете запустить "демонстрашку".

#### **Управление.**

CTRL — прыжок, вход в дверь.  
ALT — серия прыжков на "ного" (палка с пружиной).  
CTRL+ALT — огонь из пистолета.

Герой перемещается с помощью курсорных клавиш.

SPACE — статусная панель (очки, жизни, патроны)

F1 — помощь.

F2 — включение/выключение музыки.

F3 — переназначение клавиатуры (нажимаете цифру, под которой прописано нужное действие, а затем — удобную клавишу).

F4 — установка джойстика.

F5 — сохранение игры.

ESC — выход на главное меню ("T") или в DOS ("D").

Если Вы не можете пройти через дверь, то найдите кодовую карту такого же цвета, что и дверь. Если высоты прыжка недостаточно, чтобы запрыгнуть куда-либо, то используйте последовательно клавиши "ALT" и "CTRL" — это увеличит высоту прыжка.

В полете можно изменять траекторию.

Иногда требуется выдвинуть мост. Для этого найдите рубильник и выстрелите по нему.

Вещи подбираются автоматически, когда Вы проходите по ним.

Каждые 20 000 очков дают дополнительную жизнь.

## **"COOL CROC TWINS"**

И — ARCADE MASTERS

Г — 1992

О — 304

М — C/E/V

У — К

Очаровательная игрушка, где симпатичный герой (или два) бегают по периметру экрана, уворачиваясь от различных монстров (кстати тоже обаятельных), собирает призы в виде летающих монет и переключая в прыжке лампочки. Когда все лампочки переключены, уровень заканчивается. Если приземлиться монстрику на голову, то можно заработать еще 500 очков. Периодически по экрану пролетает обезьяна (!) с транспарантом, содержащим различные сообщения (например о том, что время истекает). Вобщем все просто, но интересно.

После загрузки и самопроверки на вирус появится экран с кучей различных установок. Лучше не обращайте на него внимания. Все нужные параметры фиксируются автоматически, а остальное не требуется.

#### **Клавиши управления:**

Q, P — по часовой стрелке;  
A, O — против часовой стрелки;  
SPACE, ENTER — прыжок.

## "DANGEROUS DAVE IN THE HAUNTED MANSION"

И — SOFTDISC INC.

Г — 1991

О — 351

М — E/V

У — К

Вы, бесстрашный боец, спасаете своего друга, заключенного в стеклянную капсулу, но для спасения Вам необходимо преодолеть восемь частей помещения, которое кишит всякими тварями. Вы можете расстреливать их не задумываясь, но будьте осторожны, твари очень коварны и для их уничтожения приходится стрелять не меньше двух раз, а магазин Вашего винчестера всего восемь пуль и нужно время, чтобы его перезарядить.

### Клавиши управления:

RIGHT	— движение вправо;
LEFT	— движение влево;
SPACE	— прыжок;
DOWN+SPACE	— спуск вниз;
S	— стрельба;
HOME	— вскинуть винтовку вверх-влево;
PgUp	— вскинуть винтовку вверх-вправо;
END	— вскинуть винтовку вниз-влево;
PgDn	— вскинуть винтовку вниз-вправо;
TAB	— вывод таблицы состояния;
F1	— вывод меню помощи;
F2	— вкл./выкл. звук;
F3	— установка новых клавиш;
F4	— выбор режима джойстика;
F5	— перезапуск игры;
ESC	— выход в DOS.

Если Вам неудобна такая система управления, то Вы можете переназначить клавиши управления.

## "DEATHBRINGER"

И — EMPIRE

Г — 1991

О — 1 140

М — E/V

У — К

На протяжении веков силы зла правили миром. И не было никого, кто мог бы противостоять им. Но появился Кари-варвар и внес раскол и беспокойство в отлаженную машину колдовства и насилия. Долго совещались главные маги и чародеи о том, как им покончить с варваром. Не придумав ничего радикального, они решили воздействовать на него всеми доступными средствами...

Если Вам нравятся игры типа "BARBARIAN", в которых нужно бороться с различными демоническими личностями, то эта — как раз для Вас. Здесь так же главный герой имеет меч, чтобы расправиться с врагами и быстрые ноги, чтобы нагонять или избегать их.

Всего в игре 37 уровней и пройти их совсем не просто. Вашему герою угрожают карлики с дубинами, бомбаны, на скутерах, великаны с топорами, различные летающие, ползающие, видимые и невидимые твари, оживающие предметы и прочая нечисть. Если Вы не хотите драться, то встречаемых уродов, передвигающихся по земле можно перепрыгивать, от летающих приседать, а от пикирующих и сбрасывающих уворачиваться, хотя это не всегда

удается сделать безболезненно.

Всего варвар может выдержать до восьми ударов, после чего наступает смерть. На появившейся затем заставке Вы увидите убывающие с секундным интервалом цифры. Если нажмете в этот промежуток "SPACE", то сможете продолжить с того же уровня, на котором погибли, но с тем же количеством ударов, с которым перешли на него. Если время истекло, то придется начинать сначала.

Смерть также может наступить, если варвар куда-нибудь провалился или его чем-то придавило. Поэтому лучше не стойте долго на одном месте, особенно на льду и под какой-нибудь крышей.

При переходе с уровня на уровень попадают создания, которым Ваш меч не страшен (великаны, ящеры, змеи и т. д.). Этот экран нужно преодолевать прыжками.

Внизу Вы увидите меч с убывающей красной полосой. Когда Вы уничтожаете какое-то чудовище, полоса убывает. Если она совсем исчезла, варвар начинает вести себя непредсказуемо, но и в этом случае можно попытаться поразить противника. Тогда красная полоса появится снова и варвар будет слушаться клавиш управления.

Ближе к концу игры Вас ждет ряд сюрпризов (иногда приятных), поэтому будьте особенно внимательны.

#### Управление варваром:

Q, UP	— прыжок;
A, DOWN	— присесть;
O, LEFT	— поворот налево и движение;
P, RIGHT	— поворот направо и движение;
SPACE+Q, UP	— удар мечом сверху;
SPACE+A, DOWN	— удар мечом снизу;
SPACE+O, LEFT	— удар мечом влево;
SPACE+P, RIGHT	— удар мечом вправо;
N	— пауза.

## "DEFENDER OF THE CROWN"

И — MASTER DESIGNER SOFT

Г — 1987

О — 359

М — С

У — К

Стратегическая игра, возвращающая нас в веселые времена правления короля Артура и его рыцарей круглого стола. Если только грабежи и убийства можно назвать веселыми занятиями. Ну да коли сам не съешь, то будешь съеденным...

Сюжет игры стартует в 1149 году от Рождества Христова. Шесть могущественных лордов королевства воюют друг с другом за обладание землями и богатствами и в конце концов — за корону.

"Своего" лорда Вы можете выбрать в начале игры из четырех кандидатур славных и доблестных рыцарей. Каждый обладает различными командирскими возможностями, в рыцарском поединке и пешем бою. Все шесть лордов раз в месяц осуществляют какое-либо действие: участие в турнире, в походе на чужую территорию, захват замка, покупка территории или остаются на месте (пропуск хода). В этом в общем и заключается смысл игры — спланировать и осуществить свою деятельность так, чтобы захватить земли норманских лордов и примкнувших к ним некоторых саксонских. Ваш персонаж также является саксонцем, поэтому остальные саксонцы должны быть Вам дружественны, но делают это не всегда. Земли норманских лордов заштрихованы зеленым, а саксонских —

красным. На карте Ваше местоположение совпадает с положением красного всадника. При выигрыше в рыцарском турнире Вы можете либо поднять свой рейтинг, либо получить дополнительные земли. Чтобы его выиграть, нужно попасть своим копьем в центр щита противника. На турнир можно попасть двумя способами: либо устроить его самому, заплатив за это 5 экю, либо принять приглашение от другого рыцаря. Земли, выставляемые на турнир не должны иметь замков. Если понравившаяся Вам земля другого лорда содержит замок, то можно организовать налет на эту территорию и захватить камню или весь замок с помощью осадных орудий. В первом случае Вы просто участвуете в пешем бою, а во втором используете катапульту. Катапульта стреляет камнями (разрушение стен) огнем или болезнетворными составами. Захватив все земли врагов, Вы естественно станете королем Англии.

#### **Полезные советы:**

- во время налета на замок и последующего боя старайтесь наносить удары по руке противника и избегайте подставлять свою руку.
- траектория полета снаряда, выпущенного из катапульты зависит от величины оттягивания рычага. Первое нажатие "ENTER" приводит к тому, что рычаг начинает отклоняться, а второе нажатие — выстрел.
- болезни и огонь можно посылать только в проломы в стене, поэтому сначала стрелять нужно камнями.
- чем сильнее разрушены стены, тем меньше сил потребуются для захвата замка.
- налет лучше всего организовать на замок того лорда, чьи территории наиболее обширны и который недавно делал приобретение земель.

#### **Управление.**

Курсорными клавишами выбирается род действий, перемещается главный персонаж и его конечности. Клавиша "ENTER" позволяет начать какое-либо действие.

### **"DIE HARD"**

И — ACTIVISION & DYNAMIX

Г — 1989

О — 708

М — В

У — К

Группа террористов ворвалась в небоскреб и захватила около 30 заложников. Вам предстоит проникнуть в небоскреб и освободить заложников. Вы являетесь бывшим полицейским и поэтому умеее неплохо обращаться с оружием и другим снаряжением, а также владеете приемами каратэ. При выполнении своей миссии Вам могут попасться следующие предметы:

Автомат - новый автомат УЗИ с патронами;

Аптечка на стене - восстанавливает силы и вылечивает раны;

Взрыватель - поможет использовать динамит;

Динамит - он Вам пригодится;

Зажигалка - позволяет передвигаться по темным вентиляционным шахтам;

Карта на стене - показывает Ваше местоположение на этаже;

Патроны - набор патронов для пистолета;

Пистолет - новый пистолет с патронами;

Пища - восстанавливает силы;

Рация - позволяет слышать переговоры террористов;

Сигареты - лучше не брать.

В финале Вам предстоит устранить главаря террористов, но будьте осторожны, а то

можете убить свою любимую девушку.

**Клавиши управления:**

UP	— движение вперед;
DOWN	— движение назад;
LEFT	— движение влево;
RIGHT	— движение вправо;
SHIFT+LEFT	— поворот влево;
SHIFT+RIGHT	— поворот вправо;
SHIFT	— отмена боевого режима;
G	— вкл./выкл. пистолет;
M	— вкл./выкл. автомат;
P	— пауза;
0... 9	— выбор предмета;
>	— перейти на след. предмет;
<	— перейти на пред. предмет;
A или ENTER	— активизация предмета;
S	— поиск предметов у трупов;
D	— уничтожить предмет.

**С оружием:**

SPACE	— боевая стойка/стрельба;
SPACE+LEFT	— поворот пистолета влево;
SPACE+RIGHT	— поворот пистолета вправо.

**Без оружия:**

SPACE+PgDn	— удар ногой в голову;
SPACE+UP	— удар ногами в прыжке;
SPACE+PgUp	— удар ногой в грудь;
SPACE+Home	— кувырок вперед;
SPACE+LEFT	— блок;
SPACE+RIGHT	— удар рукой;
SPACE+END	— присесть.

## "DOMINO"

И — Vazetdinov R.A.

Г — 1990

Возможные режимы игры: пара на пару, игра вдвоем. Эта игра в домино по хорошо известным правилам. Для выбора фишки необходимо навести на нее курсор и нажать левую клавишу мыши. Для выставления этой фишки на стол необходимо установить курсор в нужное место и опять нажать левую клавишу мыши.

**Клавиши управления:**

CTRL+P	— скорость игры;
CTRL+L	— скорость задержки;
CTRL+A	— скорость сдачи фишек;
CTRL+S	— записать установку;
CTRL+Q	— выход;
F1	— помощь;
F2	— правила;
F3	— о домино;
F4	— уровень противников;
F6	— просмотр табло;

- |    |                         |
|----|-------------------------|
| F7 | — установить громкость; |
| F8 | — вкл./выкл. звук;      |
| F9 | — начать новую игру.    |

## "DOWN RAIDER"

И — SOFTSTAR  
Г — 1990

Вы, летчик-камикадзе, принимаете участие в войне на полуострове. Вам дается задание на захват определенной части территории, но на пути Вас будет ждать шквальный огонь врага, который надо преодолеть.

Для пополнения запасов ракет, патронов или топлива Вам необходимо расстрелять воздушный шар. Если стрелять достаточно долго, то появится мигающий шарик, который даст Вам новое оружие. После получения 10 шариков Вам дадут самолет новой конструкции. Если расстрелять дирижабль, то Вам достанется стреляющий прицеп. Всего в игре 12 уровней.

**Клавиши управления для 1-ого и 2-ого игроков:**

- |           |                         |
|-----------|-------------------------|
| RIGHT и D | — движение вправо;      |
| LEFT и A  | — движение влево;       |
| DOWN и X  | — движение вниз;        |
| UP и W    | — движение вверх;       |
| T         | — пауза;                |
| ESC       | — выход;                |
| [ и G     | — стрельба из пулемета; |
| ] и J     | — стрельба ракетами;    |

Долгое нажатие [ или G — набор энергии для супероружия.

В игре могут принимать участие 2 игрока, но 2-ой игрок может быть выбран только при условии указания правильного пароля.

## "DUNE II" THE BUILDING OF DINASTY

И — WESTWOOD STUDIOS  
Г — 1992  
О — 7 500  
М — V  
У — к/м

### Введение.

Сюжет игры разворачивается в далеком будущем, на планете Арракис, затерянной в одном из уголков вселенной. В ближайших к ней звездных системах укрепилось однако другое название планеты — Дюна. Так ее прозвали за то, что большую часть территории Дюны занимают пески и все живое, в основном, считает пустыню своим домом. Ну и конечно главное богатство Дюны специфические пряности, вырабатываемые обитателями пустынь, которые приносят баснословный доход тем, кто умеет их перерабатывать.

Три королевства огромной галактической империи претендуют на роль исключительных хозяев Дюны. Император пока смотрит сквозь пальцы на их междоусобицы. Для него главное, чтобы на Дюне добывались пряности и ни одно королевство не набрало достаточной силы для того, чтобы узурпировать власть в Империи...

Вы можете попробовать свои силы и выступить на стороне одного из трех королевств. Безраздельное владение Дюной поможет добраться и до трона Императора.

### Установка игры.

В неархивированном виде игра занимает примерно 7,5 Мбайт памяти жесткого диска и при запуске требует свыше 570 Кбайт оперативной памяти. Кроме того, каждая сохраняемая ситуация игры требует еще примерно 25 Кбайт на "винте".

Но прежде, чем начинать игру, необходимо сделать некоторые установки с помощью программы "SETAP.EXE".

После ее запуска Вы увидите небольшое сообщение о том, что Вы сейчас будете делать. Нажав "ESC", Вы сможете выйти из программы, а при нажатии любой другой клавиши продолжите установку.

Все установки производятся нажатием цифровой клавиши, соответствующей номеру вопроса или утверждения в появляющихся меню. Вы можете установить тип звукового адаптера, использование (или нет) расширенной памяти и мыши.

Видеоадаптер монитора программа выбирает автоматически, но его тип не должен быть "ниже" EGA.

После того, как все установки произведены и Вы согласились с этим, выходите из программы и начинайте игру.

### Начало.

Если после начала загрузки некоторое время не трогать клавиатуру, то можно посмотреть короткий фильм, повествующий об истории Дюны и трех королевств, воюющих за господство над ней.

Каждое из трех королевств имеет свои характерные признаки. О них Вы сможете прочитать, выбрав в главном меню пункт "PLAY GAME" и выбирая затем последовательно знак каждого королевства для знакомства с ним.

На деле это выражается в том, что **Атредиситы** обычно более многочисленны (т.е. ограничения на технику и живую силу для них устанавливаются позже всех). **Ордосские** имеют богатый научный потенциал и изобретают все время какую-то новую технику. Ну а **Харковейцы** наиболее агрессивны и всегда получают более мощные вооружения, чем противник, хотя и ограниченные количественно. Если во время заставки нажать какую-либо клавишу, то получите **меню** следующего вида:

- PLAY GAME (начало игры);
- REPLAY INTRODUCTION (просмотр заставки);
- EXIT GAME (выход из игры).

Если в игре хоть раз сохранялись или прошли в ней хоть один уровень, то в главное меню добавляется один из двух пунктов (или оба):

- LOAD A GAME (загрузить игру);
- HALL OF FAME (лучшие достижения).

Выбор пункта меню, как и в большинстве случаев в игре, осуществляется либо с помощью стрелки указателя, либо нажатием начальной буквы на клавиатуре.

После того, как выбрано королевство, появится советник, который объяснит ближайшую задачу. Он будет появляться в начале каждого уровня со своими комментариями.

В самом начале Вам предложат пройти небольшой тест, во время которого необходимо построить перерабатывающую фабрику, отразить нападение врага и собрать пряностей (SPICE) на 1000 кредитов.

После прохождения теста Вы сможете на карте выбрать одну из предложенных для освоения территорий и приступить к реальной игре.

### Игровое поле.

Экран разбит на три основные части.

Вверху изображены "клавиши", позволяющие получить информацию у советника



(MENTAT) и вызвать меню вспомогательных функций (OPTIONS). Ниже Вы увидите часть поля боя, а справа — изображение той структуры, которая в данный момент выбрана. Под этим изображением — черное поле с белым прямоугольником. Белый прямоугольник показывает границы экрана слева.

Впоследствии, когда будет построена радарная станция, на черном поле появится карта той местности, на которой Вы сражаетесь, но только той части, где прошла Ваша техника, или промаршировали солдаты. Поэтому полезно в самом начале уровня сохранить диспозицию на диске, а затем, разослав имеющуюся в наличии живность, начать быстро строить радарную станцию. После того как она построена, на темном поле отобразятся маршруты Ваших посланцев и можно будет получить представление о том, где находятся меланжевые поля и даже узнать что-то о противнике. Теперь надо сохранить эту диспозицию, но под другим именем и когда понадобится загружать ее, чтобы посмотреть на карту.

Теперь можно возвращаться к предыдущей сохраненной диспозиции и начинать прохождение уровня.

### **Постройки и вооружения.**

Вы можете и не читать этот раздел, так как многое становится ясным в процессе игры. Но если Вы слабо знаете английский, то найдете ниже необходимые пояснения.

Все игровые объекты можно разделить на три вида:

- здания и сооружения (STRUCTURES);
- вооружения и техника (VEHICLES);
- дополнительные создания (SPECIALS).

### **STRUCTURES.**

CONSTRUCTION YARD — строительный комбинат. Он уже в самом начале каждого уровня находится на том клочке каменного плато, который Вы будете осваивать. Вокруг комбината находится техника, приданная для охраны. Без этого комбината невозможно построить ни одного здания и если Вы его потеряете, то — игра проиграна. Правда противнику нужно потратить достаточно сил, чтобы его уничтожить.

Энергией самообеспечивается.

CONCRETE SLAB — плита фундамента. Бывают малые и большие. Соответственно и цена разная. Возможна установка зданий и на голые скалы, но в этом случае придется потратить гораздо больше кредитов на восстановление постройки, чем на создание плит фундамента.

WINDTRAP — генератор энергии. Вырабатывает энергию и воду, необходимые для функционирования населения. Так как один генератор способен дать не более 100 единиц энергии, то для достаточно большого поселения их может потребоваться несколько. Очень хрупкое сооружение, поэтому желательно размещать его подальше от внешних границ поселения.

SPICE REFINERY — перерабатывающая фабрика. Как только Вы ее постройте, карриалл доставит машину для сбора пряностей и впоследствии можно будет накапливать кредиты для постройки других объектов. Емкость фабрики не превышает 1000 кредитов (их количество отображено в правом верхнем углу экрана) поэтому необходимо строить спелхранилища. Если есть необходимость, то можно построить несколько фабрик (их емкость засчитывается в общий котел), но обычно хватает двух и если машин для сбора пряностей больше (построили или купили), то они все равно успевают разгрузиться на одной из двух фабрик, пока остальные собирают урожай. Фабрика потребляет 30 единиц энергии.

Перечисленные выше конструкции минимально необходимы для того, чтобы поселение начало функционировать.

**SPICE STORAGE SILO** — хранилище пряностей. Потребляет 5 единиц энергии.

**RADAR OUTPOST** — радарная станция. После ее строительства и при достаточном количестве энергии выдает на правое темное поле развертку карты местности. Потребляет 30 единиц энергии.

**LIGHT VEHICLE FACTORY** — завод легких бронированных машин. Потребляет 20 единиц энергии.

**HEAVY VEHICLE FACTORY** — завод тяжелых бронированных машин. Потребляет 35 единиц энергии.

**HIGH-TECH FACTORY** — завод летательных аппаратов. Потребляет 35 единиц энергии.

**STARPORT** — звездный порт. Построив его и войдя внутрь картинки, можно просмотреть и купить военную технику (знак "+" слева на экране) или передумать покупать и отказаться (знак "-"). Очень полезная штука, так как позволяет приобретать технику дешевле, чем обошлось бы производство и не ограничивает ее количество (были бы кредиты). Цены колеблются в зависимости от конъюнктуры рынка. Поэтому почаще проверяйте их текущее значение. Потребляет 80 единиц энергии.

**IX RESEARCH CENTER** — исследовательский центр. Его наличие приводит к возможности производства какого-либо супероружия на одном из Ваших заводов. Потребляет 40 единиц энергии.

**WALL** — стена. Ею можно огораживать танкоопасные участки. Выдерживает несколько выстрелов из пушки, но не защищает от ракет. Строительство фундамента для установки стены не обязательно.

**VEHICLE REPAIR FACILITY** — восстановительный завод. Можно восстанавливать любую поврежденную на поле боя технику. Потребляет 20 единиц энергии.

**BASE DEFENCE TURRET** — пушечная башня. Целесообразно расставлять их по периметру поселения, снаружи стен. Потребляет 10 единиц энергии.

**ROCKET TURRET** — ракетно-пушечная башня. Исключительное оружие! Несколько таких установок могут отразить практически любое нападение в данном секторе. Потребляет 25 единиц энергии.

**PALACE** — Ваш дворец. Мало того, что это символ власти, но в его недрах строятся баллистические ракеты, позволяющие поразить цели на любом расстоянии. Потребляет 80 единиц энергии.

**BARRACKS** — казарма для тренировки легкой пехоты. Потребляет 20 единиц энергии.

**WOR** — казарма для обучения тяжелой пехоты. Потребляет 25 единиц энергии.

#### **VEHICLES.**

**HARVESTER** — гусеничная, невооруженная машина для сбора пряностей. Когда ее бункер заполнен до предела, автоматически отправляется на перерабатывающую фабрику и разгружается.

**LIGHT INFANTRY** — легкая пехота. Слабое вооружение и наличие тенденции к потере цели.

**HEAVY TROOPERS** — тяжелая пехота. Вооружены пулеметами и ракетами.

**ORDOS RAIDER TRIKE** — ордосианская разведывательная колесная бронемашинка. На вооружении легкая пушка.

**COMBAT TRIKE** — колесная бронемашинка.

**COMBAT TANK** — средний гусеничный танк, вооруженный мощной пушкой.

**COMBAT QUAD** — колесная бронемашинка, вооружена средней пушкой.

**MISSILE TANK** — гусеничная ракетная система залпового огня. Удобно применять на дальних дистанциях, стреляя по площадям. В ближнем бою поведение ракеты непредсказуемо.

**SIEGE TANK** — сверхтяжелый пустынный танк. Исключительное средство для взламывания обороны противника.

**ORNITHOPTER** — легкая летательная конструкция, вооруженная средней пушкой. Быстро сбивается огнем ракетных башен.

**SARDAUKAR** — элитная пехота Императора. Вооружена мощными гранатометами.

**MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE** — передвижной строительный комплекс. Если клочок скалы стал тесен для Вашего поселения, можно построить MCV и отправить его на другую каменную площадку, где и начать новое строительство.

**CARRYALL** — воздушное транспортное средство. Автоматически доставляет сборщики пряностей к спайсовым полям и обратно на фабрику. Вывозит поврежденную технику с поля боя к восстановительному заводу. Наличие кэриалов позволяет ускорить сбор урожая.

#### **SPECIALS.**

**DEATH HAND** — баллистическая ракета. Огромная мощность, но низкая точность.

**DEVASTATOR** — супермощная самоходная артстановка.

**CHOAM FRIGATE** — космический транспорт, доставляющий в космопорт различные вооружения.

**ORDOS DEVIATOR** — ракетная установка. Ракеты наполнены газом, который заставляет солдат противника воевать против своих. Действие непродолжительно.

**ORDOS SABOTEUR** — ордосанские диверсанты. Действуют против поселений.

**SONIC TANK** — атредиситская новинка. Мощный звуковой удар может разрушить даже тяжелый танк.

**FREMEN** — атредиситские рабы. Хорошо вооружены.

**SAND WORM (SHAI-HULUD)** — жуткая местная тварь. Питается боевой техникой и всем, что шевелится.

Здесь перечислено практически все, что можно построить или встретить на Дюне. Однако, следует отметить, что не все это появляется сразу. Во-первых, строительства возможно лишь в некоторой последовательности. Так, например, Вы не сможете построить завод тяжелых бронированных машин, не построив перед этим завод легкой техники. От уровня к уровню повышается качество изготавливаемой техники, но для ее производства необходимо выполнить процедуру "UPGRADE" и т.д.

#### **Как строить и воевать.**

Каждый новый уровень начинается со строительства поселения. Некоторое время Вас не будут трогать, поэтому следует как можно быстрее построить генератор и перерабатывающую фабрику, а затем приступить к оборудованию линии обороны.

На примере изготовления плиты фундамента остановимся подробнее. Все остальные сооружения строятся аналогично.

Итак, перед Вами поверхность Дюны с размещенным на ней строительным комплексом и расположенной вокруг него охраной.

Прежде всего раздвиньте охрану, чтобы можно было разместить нужные объекты. Стрелкой курсором выберите первый же танк или броневи́к. Когда он выбран на его изображение накладывается мерцающее перекрестье, а изображение объекта появляется справа, со списком команд, которые надо отдать. Зеленая полоса указывает на полную исправность данного объекта. По мере повреждения она убывает, переходя сначала в желтый, а затем и в красный цвет.

Кстати, все неподвижные объекты восстанавливаются при выборе функции "REPAIR", расположенной в том же квадратике, а подвижные — при отправке их на восстановительный завод.

Естественно, что обе операции требуют затраты кредитов.

Чтобы броневик (танк, пехота) переместился в нужную точку необходимо выбрать функцию "MOVE". Картинка с изображением объекта исчезнет, а на ее месте появится надпись: "Выберите позицию или конец". Стрелка превратится в овал с точкой посередине. Переместив его в нужную часть экрана нажмите "ENTER" или кнопку мыши. Броневик поедет в указанную точку. То же сделайте и для остальных.

Можно задавать таким образом и точку перемещения на правом темном поле.

Теперь приступайте к строительству. Выберите стрелкой здание строительного комплекса. Когда он выбран, вокруг него мерцает рамка. Затем выберите его изображение на правом окне. Вновь произойдет смена экрана. Вы как бы вошли в комплекс и теперь видите, что предлагается построить. В большом окне изображение того объекта, который будет строиться, если выбрать функцию "BUILD IT". Слева в маленьких окнах изображения объектов, которые вообще можно построить на данном этапе. Когда их много, то листание осуществляется выбором кнопок, расположенных слева внизу. На большом изображении появляется его название, правее — цена и ниже, какая конфигурация фундамента необходима. Если Вы передумали строить, выберите функцию "RESUME GAME".

После того, как выбрана функция "BUILD IT", Вы вновь вернетесь в основной экран и в правом верхнем окне появится изображение строящегося объекта с изменяющимися цифрами процента его выполнения. Когда строительство полностью завершено Вы увидите приглашение "PLACE IT"(разместите его). Выбрав эту надпись Вы сможете разместить объект в нужном месте большого окна. Стрелка в этом случае заменяется на прямоугольник, соответствующий размерам построенного объекта.

Если построена плита фундамента, то размещать ее можно с некоторыми ограничениями. Во-первых, ее нельзя разместить на песке. Во-вторых, на то место, где расположен неподвижный объект и, в-третьих, она должна примыкать либо к строительному комплексу или к другой плите.

Для установки следующего объекта, генераторной станции, нужно изготовить четыре плиты и расположить их квадратом. Поэтому задайте последовательно строительство еще трех плит, а затем стройте генератор.

Вы всегда можете выбрать какое-либо здание и на появившемся справа изображении получить необходимую информацию о нем. В некоторые объекты можно "входить" (все, что связано с изготовлением и покупкой оружия, а также со строительством), а в некоторые нет.

Когда Ваша база будет атакована врагами необходимо организовать отпор.

Все отдельные единицы вооружения изначально находятся в режиме "GUAD" (охрана) и вступают в бой самостоятельно, когда противник приближается на расстояние выстрела.

Если враги все же обошли Вашу цепь обороны (очень частое явление), то можно приказывать своим бойцам либо атаковать их, либо просто переместиться в гущу врагов, где и произойдет самостоятельный выбор цели и вступление в бой. Приказ на атаку (ATTACK) задается также, как и на перемещение (MOVE), только в этом случае необходимо точно выбирать объект атаки. Сам объект после того, как его выбрали в качестве цели, некоторое время мерцает.

Все необходимые сообщения о ходе строительства и боя появляются либо над большим окном, либо в его центре.

#### **Дополнительные функции.**

Выбрав в верхней части игрового поля функцию "OPTIONS" Вы получите меню:

- LOAD A GAME (загрузить сохраненную диспозицию);
- SAVE THIS GAME (сохранить диспозицию);
- GAME CONTROLS (установить функции игры);
- RESTART SCENARIO (начать уровень сначала);

- PICK ANOTHER HOUSE (выбрать другое королевство);
- QUIT PLAYING (завершить игру);
- CONTINUE GAME (продолжить игру).

Работа с пунктами меню становится понятна достаточно быстро. Отметим лишь два момента.

Первое — при сохранении диспозиции в EMPTY SLOT заносится первое имя, а остальные пункты можно переписать либо под прежним именем, либо скорректировать его.

При выборе пункта "GAME CONTROLS" выветится еще одно меню:

- MUSIC IS ON/OFF (музыка вкл./выкл.);
- SOUNDS ARE ON/OFF (звуки боя вкл./выкл.);
- GAME SPEED (5 скоростей игры);
- HINTS ARE ON/OFF (подсказки вкл./выкл.);
- AUTO SCROLL IS ON/OFF (перемещение окна за стрелкой);
- PREVIOUS (возврат).

### **Управление в игре.**

Управлять процессами на планете удобнее всего с помощью мыши. Стрелка-курсор помещается на выбранный объект, нажимается кнопка и затем выбирается какая-либо функция для данного объекта.

### **Можно управлять и с клавиатуры:**

- |                   |   |
|-------------------|---|
| F1                | — вызов советника;                                |
| F2                | — вызов меню вспомогательных функций;             |
| TAB               | — последовательный выбор всех объектов на экране; |
| Курсорные клавиши | — перемещение стрелки                             |
| ENTER             | — фиксация выбора при использовании стрелки.      |

### **Полезные советы.**

На первых двух уровнях играть достаточно просто. Противник появляется всегда с одной стороны — оттуда, где расположена его база. Поэтому располагать технику можно только с этой стороны Вашего поселения. Позже враги будут высаживать десант с кариалла, причем с той стороны, где у Вас меньше всего охраны. Старайтесь располагать ее равномерно.

При строительстве базы исходите из того, что количество кредитов ограничено и не сооружайте лишних зданий. Например, вначале, когда Ваших вооружений мало, достаточно построить всего одну генераторную станцию и одну перерабатывающую фабрику и приступить к строительству заводов оружия и затем к производству разных типов вооружений. Правда радарную станцию все равно придется построить, так как иначе будут недоступны некоторые типы строений.

Не беда, если по мере появления новых потребителей, энергии не хватит и радар отключится — этот недостаток можно устранить позже, когда уже будет, чем защищаться. Отражая атаки врага, Вы постепенно расширите границы своей базы, но сильно не затягивайте этот процесс, так как доступные Вам спайсовые поля могут иссякнуть. Поэтому, когда будет накоплено достаточное количество техники, выдвигайте ее к новым рубежам.

При этом помните, что технику желательно размещать на каменной поверхности, иначе она может быть съедена.

Перемещения SAND WORM на малом экране обозначаются белой мерцающей точкой, а на большом — возмущениями песка. Перемещения этой твари сопровождается появлением надписи "WORMSING!".

Восстановительный завод вообще-то полезен, но лишь на том уровне, где его постройка рекомендована советником или, если Вы не строите транспортных самолетов. В противном

случае есть риск потерять и его, когда выносимая с поля боя техника взрывается.

Чтобы не потерять орнитоптер, его производство лучше заказывать лишь после уничтожения вражеских ракетных башен или хотя бы после начала комплексного наступления.

В комплексном наступлении должно участвовать примерно 3/4 тяжелых танков и 1/4 ракетных установок. Вообще, для наступления старайтесь готовить наиболее мощную технику.

Девастатор — мощное оружие, но если он взрывается вблизи Вашего объекта, то как минимум, повредит его, а может и уничтожить. В момент, когда он вот-вот выйдет из строя, направьте его в скопление противника — пусть он взрывается там.

Начиная атаку на базу противника, посылайте танки с помощью функции "MOVE", а ракетные установки — "ATTACK". Тогда последние останутся на расстоянии от цели и их выстрелы будут наиболее эффективны.

Когда Вы получите возможность построить дворец и, соответственно, стрелять ракетами, прежде, чем сделать выстрел, сохраните диспозицию. Тогда, если ракета не попала туда, куда Вы ее направляли, можно будет быстренько повторить эту процедуру. В конце концов ракета попадет куда надо. То же самое нужно делать, когда появляется сообщение с приближении вражеской ракеты. В какой-то из запусков она промахнется.

Уровень считается пройденным, когда последнее вражеское здание разрушено. Начинать атаку лучше всего с перерабатывающей фабрики, тогда противник не сможет восстанавливать атакуемые сооружения.

Обычно перерабатывающая фабрика находится на дальней стороне вражеской базы, поэтому может быть лучше в несколько приемов совершить обходной маневр.

Перед первым и после седьмого уровня, советник попросит назвать тип или указать уровень вооружения. Будьте внимательны! Всего в игре — 9 уровней. После прохождения девятого Вы увидите, как станете Императором!

Удачи!

## **"ECO QUEST 2" "LOST SECRET OF THE RAIN FOREST"**

И — SIERRA ON-LINE

Г — 1993

О — 7 419

М — V

У — К/М

Прекрасная "ходилка" с великолепной графикой. Сюжет игры достаточно прост — Вы бродите по джунглям Амазонии и пытаетесь разгадать загадку гибели этого великолепного леса. Однако разгадать ее совсем непросто. Некоторые ответы лежат на поверхности (в буквальном смысле), а до других придется добираться.

Данное описание представляет собой план того, что Вам необходимо сделать. Если Вы хотите набрать максимальное количество очков, то читайте его внимательно. Если же просто желаете пройти весь путь и получить удовольствие от игры — идите самостоятельно, обращая к описанию лишь в особо трудные моменты.

Описание состоит из двенадцати частей:

- |                   |                       |                   |
|-------------------|-----------------------|-------------------|
| 1) город;         | 2) лес;               | 3) дерево-гигант; |
| 4) деревня 1;     | 5) Сердце леса;       | 6) деревня 2;     |
| 7) хижина шамана; | 8) плен;              | 9) пещера;        |
| 10) лесная река;  | 11) затерянный город; | 12) острова.      |

Итак, в путь!

## **1. ГОРОД.**

Вы приехали в незнакомый город и Вам необходимо его изучить. Но до этого выполните некоторые формальности на таможне. Откройте саквояж и дотроньтесь до паспорта, чтобы он раскрылся. Предъявите его таможеннику.

Поговорите с индейцем и пройдите дальше на следующий экран. Там залезьте на деревянные ящики и послушайте разговор двух аборигенов. После этого слезайте и попробуйте поговорить с ними. Они Вас проигнорируют. После этого появится матрос и предложит попугая. Отдайте ему деньги из сумки и выпустите птицу. Попадитесь в расставленные сети.

Возвратитесь на предыдущий экран. Поговорите с отцом и откройте ящик, лежащий рядом с ним.

Вы нашли Экофиксатор. Он требуется в течение всей игры. С его помощью можно зафиксировать информацию о встречающихся на каждой картинке предметах. Для этого перемещайте его по экрану. Если значок становится малиновым, нажмите на клавишу и вещь будет зафиксирована.

Отец покажет, как пользоваться Экофиксатором и предложит зафиксировать реку. Зафиксируйте.

Идите дальше. Зафиксируйте поток нефти из корабля и коробку из под пленки. Попробуйте поговорить с туристом. Уберите мусор (коробку из под пленки).

Вернитесь на предыдущий экран и подождите, пока абориген не украдет чемодан отца. Когда папа отправится спасать багаж, заберитесь в лодку. Там Вы уснете. Приплывшие бобры, перегрызут веревку и отбуксируют Вашу лодку в лес.

## **2. ЛЕС.**

После того, как Вы проснетесь, бобры расскажут о проблемах Лесного Сердца. Зафиксируйте лес, бобров и все, что зафиксировано.

Поговорите с бобром на берегу. После того, как он прыгнет в реку, снова поговорите с ним. Возьмите у бобра талисман Лесного Сердца. Выходите на берег.

После высадки на берег найдите листок с клейковиной. Положите его в сумку. Зафиксируйте лесных муравьев и соберите весь мусор (5 предметов).

Пройдите по самому низу экрана вправо. Зафиксируйте дерево, обезьяну, лиану, костер. Поговорите с обезьяной. Попробуйте залезть на дерево. Вылетят пчелы и слегка кусают Вас. Натритесь листком с клейковиной. Залезьте на дерево и переберитесь по нему на другой экран.

## **3. ДВЕРЬ-ГИГАНТ.**

Фиксируйте все подряд. Потом поговорите со всем зверьем (11 штук). Пройдите по нижней левой ветке на следующий экран и там зафиксируйте птицу, лианы, цветы. Поговорите с птицей. Возьмите сиреневые цветы, что рядом с Вами.

Вернитесь на предыдущий экран. Лезьте выше на другой экран. Зафиксируйте крону дерева, двух птичек и гнезда. Поговорите с обеими.

Подойдите к ближайшему гнезду и вылейте из него воду. Герой не захочет идти по тонкой ветке, пока Вы не вставите ему в петлицу цветок, источающий наркотические пары. После этого ему и море будет по колено. Пройдите к концу ветки и опорожните второе гнездо. Спуститесь вниз и получите благодарность от птиц.

Подождите немного и змея, притаившаяся на левой верхней ветке, свалится вниз. Проход свободен. Поговорите с выплывшимся птенцом, и можете уходить отсюда. На другом экране еще раз поговорите с птицей и идите дальше влево.

Зафиксируйте деревню. Идите по ветке до тех пор, пока она не обломится. Пройдите в правый нижний угол. Выскочит ягуар. Зафиксируйте его. Идите в деревню, но прежде

возьмите вещь, лежащую на дальней ветке.

#### **4. ДЕРЕВНЯ 1.**

После того, как Вы свалитесь в лужу, возьмите лежащие рядом овощи и веревку. Киньте овощи недалеко от лужи и когда свинья подойдет ближе, заарканьте ее и выберитесь из грязи. Зафиксируйте дом и идите вправо, где зафиксируйте музыкальный инструмент, куски материи и овощи.

Положите брусок с вырезанным узором рядом с другим таким же. Запишите криптограмму мелодии, она Вам еще понадобится (рисунок криптограммы соответствует рисунку на брусках). Проиграйте эту мелодию для тренировки. Заберите брусок назад.

Идите снова вправо. Зафиксируйте хижину, скамейку, ягоды. При помощи веревки переправьтесь на другой берег и вернитесь обратно. Возвращайтесь к луже и идите вверх.

#### **5. СЕРДЦЕ ЛЕСА.**

Найдите в ближайший проем. Положите брусок с узорами рядом с другим. Сыграйте волшебную мелодию и заберите брусок.

Идите дальше внутрь. Сядьте на возвышение в глубине и послушайте, что скажет Сердце Леса. Возьмите упавшую ветку. Выходите отсюда и перемещайтесь в следующий по порядку ход. Возьмите "SPICY PODS" и уходите отсюда. Пройдите в последний ход. Возьмите потерянную чашку. Наполните ее водой из лужи. Выходите и возвращайтесь в деревню.

#### **6. ДЕРЕВНЯ 2.**

Зафиксируйте вождя и глину. Поговорите с индейкой, вождем, ребенком. Идите на экран вправо. Зафиксируйте варево и охотников. Поговорите с колдуньей, тремя старухами и девушкой. Идите на следующий экран. Поговорите с двумя аборигенами. Подарите парнюку брусок.

Переправьтесь по веревке на другой берег. Возьмите в кустах амулет и ягоды. Вернитесь на другой берег. Подойдите к лавке, и положите на нее горшочек с водой и почку. Пройдите на один экран влево и предложите женщине талисман. Пройдите еще на экран влево. Вернитесь и снова предложите талисман. Вновь повторите эту последовательность действий. Наконец она его возьмет и взамен даст Вам камень.

Пройдите вправо. Возьмите зелье со скамейки. Топайте опять налево и отдайте зелье женщине. Взамен получите глиняную чашку.

Возьмите мачете у вождя. Уходите вправо. Отдайте мачете девушке, работающей в огороде. Получите взамен овощ (фрукт). Отдайте овощ старухам, готовящим что-то у костра. Наполните глиняную чашку этой жидкостью. Идите влево. Зафиксируйте бабочку. Поместите чашку с жидкостью около 3 горшков. Возьмите чашку с пойманной бабочкой. Теперь двигайтесь все время вправо. Отдайте чашку с бабочкой аборигену и заходите в хижину шамана.

#### **7. ХИЖИНА ШАМАНА.**

Все зафиксируйте. Посидите рядом с шаманом. Встаньте, залезьте по колонне к потолку. Заткните кукурузой отверстие в крыше. Спуститесь вниз, присядьте. Поместите ягоды в чашку.

Здесь Вы наткнетесь на парольный экран. Ничего сложного нет, но некоторые подсказки Вы найдете в конце описания.

Отдайте подобранную ветку шаману. Возьмите последний цветок погибшего Сердца Леса. Берегите его.

Ваш главный враг, представитель компании "CIBOLA" и на этот раз не оставляет Вас в покое. Он поджиг деревню и Сердце. Пожар оказался слишком сильным, и Вы заблудились, а потом оказались у сети, с запутавшейся в ней летучей мышью. Зафиксируйте ее.



Покажите ей талисман Лесного Сердца. Коснитесь сети. Прибегут аборигены, и Вас повяжут.

#### **8. ПЛЕН.**

Поле того, как Вас поймают, привяжут к стулу в непонятном помещении и смеются, перегрызните морковку, закрывающую клетку летучей мыши. Мышь вылетит и освободит Вас. Уходите в дверь. Отодвиньте шкуру, закрывающую дыру в полу и сделайте дырку побольше. Дерните шкуру за одну из задних лап и у нее изо пасти выпадет бумажка с шифром. Возьмите ее.

Откройте сундук. Возьмите теннисную ракетку. Откиньте два одеяла на постели. Возьмите из под них три вещи.

Загляните в свою сумку и прочитайте слово на бумажке. Запустите компьютер и введите этот пароль. Вам выдадут код сейфа. Закройте сумку, подойдите к сейфу и введите код. Берите все вещи, которые там окажутся.

Вновь загляните в сумку и дотроньтесь до золотой маски. Из нее выпадет монета.

Воздействуйте табакеркой на подушку, получите относительно крепкую веревку. Привяжите веревку к ножке кровати и спускайтесь вниз.

Сразу спрячьтесь за бочкой, чтобы Вас не заметил толстяк. Зафиксируйте реку, книгу, город. Подождите, пока толстяк уйдет на следующий экран и взбирайтесь на вышку. Отключите сигнализацию на радаре. Возьмите совок. Ступеньки на вышке обломаться, но не пугайтесь и возьмите подтяжки из корзины. Привяжите их к радару. Спускайтесь.

Прячьтесь за ближайшей бочкой, а то снова поймают. Переждите очередной приход толстяка. Наберите пшена из кучки в совок.

После очередного прихода-ухода толстого, переберитесь как можно ближе к верху картинки и идите вправо. Зафиксируйте шахту и птицу. Заберитесь в сумку и коснитесь совка. Возьмите зерно и киньте его птицам. Достаньте из сумки белый ключ и откройте клетки.

Когда абориген убежит вслед за птицами, подойдите к пню и возьмите топор. Вернитесь на экран влево, заберитесь по веревке в дом, зафиксируйте сундук. Подойдите к сейфу, откройте его и снова заберите все содержимое. Поговорите с мышью и возвращайтесь вниз и вправо.

Вырубите топором каное из бревна. Спустите его на воду, сядьте, выйдите. Снова возвращайтесь в дом. Возьмите предметы на кровати и бумажку у тигра. Поговорите с мышью. Спускайтесь вниз, и возвращайтесь к каное. Садитесь в него и гребите, используя ракетку в чехле.

Гребите как можно быстрее, т. к. за Вами погонятся, не забывая фиксировать обгорелые деревья. Вас затянет в водоворот и Вы окажетесь в пещере.

#### **9. ПЕЩЕРА.**

Зафиксируйте всех летучих мышей. Поговорите с ними. Предъявите охраннику талисман Лесного Сердца. Возьмите рядом с ним стопку виз. Поговорите с мышью-стражником. Поговорите опять со всеми. Отдайте мышу-панку визу в виде большого зеленого листа. Отдайте мышу-деду зеленый продолговатый лист. Мышу в кепке — светло-зеленый, изрезанный лист. Маленькой мышке отдайте зеленый лист с белой, зигзагообразной полосой. Той мышке, которая Вас спасла отдайте желтый кленовый лист. Последний лист отдайте охраннику и можете уходить с картинки. Фиксируйте.

Поговорите с мышью. Подойдите к палке и повисните вниз головой, как мышь. Снова поговорите с мышью, слезьте, возьмите горячий камень. Поместите его на начало камня, и пантера оживет. Освободите ее, разгадывая загадки.

Пантера даст Вам совет и золотое перо. Возьмите его и идите вверх. После того, как

Ваша мышшка-подружка прилетит, почувствует себя плохо и упадет, вернитесь назад и позовите старого мыша. Он даст Вам свисток (в виде птицы). Также он расскажет, как найти живую воду для мышшки-подружки.

Свистните в свисток, чтобы дорога открылась. Сядьте в лодку и плывите.

#### **10. ЛЕСНАЯ РЕКА.**

Когда лодку потопят деревья-гиганты, зафиксируйте их и кокосовые орехи. Плывите вниз. Зафиксируйте лилию. Заберитесь по лиане на дерево и возьмите бананы.

Плывите вверх и вправо. Зафиксируйте челюсти. Поговорите с голодной обезьяной. Киньте ей бананы. Подплывите к острову и заберитесь на него. Подберите челюсти.

Плывите влево и вниз. Откусите с помощью челюсти лист лилии. Заберитесь на него. Плывите назад. Подплывите к острову и пусть обезьяна уплывает на листе.

Прилетит орел и утащит Вас к себе в гнездо. Зафиксируйте его. Отдайте ему золотое перо и он отнесет Вас в затерянный город.

#### **11. ЗАТЕРЯННЫЙ ГОРОД.**

Зарегистрируйте камень, пару цветов, город. Соберите весь мусор (6 предметов).

Возьмите лупу. Посмотрите через нее на амулет с красной печатью и Вы увидите на нем план лабиринта, который предстоит пройти.

Поместите Золотую маску в отверстие в стене. Возьмите золото из открывшегося тайника. Присядьте на специально высеченное место в камне. Встаньте. Положите на это место найденное золото и золотой диск.

Входите под камень. Вы очутились в лабиринте Золотого Города, план которого видели на амулете. Если хотите, посмотрите на него снова. Зафиксируйте лабиринт и стеллу.

Идите к самому верхнему проходу. Зайдите в него. Вы оказались в ритуальной комнате. Зафиксируйте потолок и соберите мозаику на стене. Откроется первый тайник. Возьмите из него флейту. Соберите следующую мозаику.

Возьмите из тайника золотую чашу и золотую шапку. Соберите третью мозаику. Подойдите к правой стене и залезьте на нее. Дерните змею за хвост и откроется подземный ход. Слезайте и идите в него.

#### **12. ОСТРОВА.**

Вы окажетесь среди островов, окружающих Золотой Остров. Прыгая по кочкам, доберитесь до дальнего острова. Опасайтесь наступать на самую левую кочку (это черепаха). Вылезет огромный Золотой Змей. Наденьте Золотую шапку. Поиграйте на Золотой дудке для Змея. Змей заснет.

Прыгайте в реку и плывите к острову. Вы окажетесь в самом центре Золотого Города — на Золотом острове. Зафиксируйте бассейн. Возьмите каменную чашу из рук идола. Попытайтесь повернуть голову на бассейне. Вас схватят растения-охранники. Поговорите с ними и предъявите талисман Лесного Сердца. Вас отпустят. Подойдите и поверните голову на бассейне, чтобы полилась вода. Закройте с помощью каменной чаши дырку в бассейне.

Аккуратно возьмите и поместите цветок Лесного Сердца в воду. Цветок тут же прорастет. Заберите росток из воды.

После этого на Вас нападет человек в шляпе (он из "CIBOLA"). Он Вас посадит на статую, а сам будет что-то искать в земле. Вобщем настало самое подходящее время пройти последние тесты. Зайдите в ECORECORDER и выберите TEST. Тест простенький, основан на выборе одного предмета из двух по названию и картинке. За правильное его прохождение дают много очков.

Слезайте с идола. Возьмите из сумки золотую чашу и поместите ее рядом с лианами-охранниками. Мужик захочет ее взять, но там и останется.

А теперь свистните в свисток и прилетят мыши.

Наберите в горсть воды из бассейна и плесните на Вашу мышку-подружку. Она здорова! А теперь, когда она здорова, Ваша задача — посадить росток Сердца Леса вместе с друзьями-индейцами. Возвращайтесь на место гибели Сердца Леса и сажайте его быстрее.

Дерево посажено, индейцы заново отстроили сгоревшую деревню и жизнь прекрасна. Однако, надо возвращаться. Вас ждут. Ну а на прощанье свистните еще раз в свисток. Посмотрите на сюрприз, который Вам приготовила мышка-подружка. Конец игры.

**Управление** в игре осуществляется с помощью меню изображений. Каждая картинка обозначает определенное действие:

ГЛАЗ	— осматривать предметы;
ЧЕЛОВЕК	— пойти куда-либо;
РУКА	— взять, потрогать, толкнуть и пр.;
ГУБЫ	— говорить;
ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ	— дружеская поддержка;
СУМКА	— для хранения предметов;
ТРИ СТРЕЛКИ	— для уничтожения мусора;
РЫЧАГИ	— функции игры (SAVE, LOAD, QUIT);
ВОПРОС	— справка о том, как пользоваться меню.

Чтобы набрать максимальное количество очков, необходимо на каждом новом экране разговаривать со всем, что шевелится и фиксировать все, что фиксируется.

#### **ПАРОЛИ.**

Необходимо опознать раскраску (2 попытки, 8 раскрасок) индейцев определенного племени. Тут можно записаться и попробовать метод научного тыка. Максимум с 5 раза Вы попадете в точку. Но несколько вариантов приводятся ниже:

BRAVE AS BATS	— в виде красной летучей мыши;
ENDURES PAIN	— коричневый полукруг с двумя перечеркиваниями;
SILENT AS THE SNAKE	— в виде черной спирали;
CAUTIONUS IN ALL THING	— сплошная черная маска;
DROPS OF RAIN	— множество черных точек.

### **"EDEN"**

И — Patrick Dublanquet & Catherine Vagoan  
Г — 1987

Ваша задача, блуждая по подземелью и зданию тюрьмы, выбраться на свободу. В поисках выхода Вы можете подкрепиться едой, которая находится в некоторых камерах, или выпить вина, которое охраняют прыгающие бутылки. Когда Вы подойдете к двери, то в правом нижнем окошке появится ее изображение и мощность. По двери нужно бить до тех пор, пока не сломается замок. Выходить из камеры можно, когда светит солнце, а во двор тюрьмы, когда светит месяц.

#### **Клавиши управления:**

LEFT	— влево;
RIGHT	— вправо;
UP	— вверх;
DOWN	— вниз;
SPACE	— удар ногой.

Выхода из игры нет.

## 'ELECTRO BODY'

И — X Land Computer Games

Г — 1991

О — 890

М — C/H/V

У — К

Вы управляете главным героем, который путешествует в мире лазеров и электричества. Ваша задача — пройти все уровни, собирая диски и оружие. Вы вооружены лазером. Однако в начале уровня у Вас нет к нему зарядов. Заряды расположены в различных частях лабиринта и представляют собой батарейки, которые необходимо собирать. По мере того, как Вы продвигаетесь вперед, собирая батарейки, сила оружия возрастает.

В путешествиях по лабиринту Вам будут встречаться различные препятствия, а также роботы. Роботов можно либо уничтожить, либо перепрыгнуть через них. Чем дальше Вы продвигаетесь вперед, тем сложнее препятствия. В конце уровня на столбе необходимо поставить крест. В случае Вашей гибели Вы вернетесь на это место.

В игре введен режим бесконечной жизни и времени. Однако боезапас оружия ограничен. В разных частях лабиринта Вам будут встречаться телепортационные колодцы, но не все они ведут туда, куда Вам нужно. Как правило они однонаправленные, поэтому будьте внимательны. Для перехода на следующий уровень необходимо собрать все диски и найти большой телеколодец, который и перенесет Вас на следующий уровень.

### Клавиши управления:

UP или O	— вправо;
LEFT или P	— влево;
UP+LEFT/RIGHT или Q+O/P	— прыжок;
SPACE	— использовать оружие;
DOWN или A	— телепортация;
ESC	— рестарт;
F2	— подсказка, что собирать;
F10	— выход в DOS.

Можно использовать цифровую часть клавиатуры:

7	— прыжок влево;
8	— прыжок вверх;
9	— прыжок вправо;
4	— перемещение влево;
6	— перемещение вправо.

## 'ELITE'

И — Realtime Games Software Ltd.

Г — 1987, 1991

О — 412

М — В

У — К

Вы — комерсант, который перевозит товары между различными планетами галактики, но как и во всяком бизнесе на пути к богатству Вас поджидают многие неприятности, например, космические разбойники.

Игра начинается на орбитальной станции у планеты LAVE, куда и пристыкован Ваш корабль "КОБРА-МКЗ". Дело в том, что космические корабли не садятся на поверхность планеты, а все нужные действия производят на орбите. Именно на станциях осуществляются все коммерческие операции: на них можно приобрести топливо, оборудование, оружие и пр. Всего в Галактическую Кооперацию входит около 2000 планет и у каждой есть

орбитальная станция, но только у планеты LAVE разрешено тренироваться в стыковке со станцией.

Сумма в 100 кредитов является Вашим начальным капиталом. Попробуйте приумножить его.

Запас горючего позволяет совершить гиперскачок на 7 световых лет, имея на борту до 20 тонн грузов. Кроме того, корабль вооружен тремя ракетами и пульсирующим лазером. Если торговля и бои будут успешными, то Вы сможете достроить свой корабль, оснастив его разными полезными приспособлениями и более мощным вооружением.

После загрузки Вы увидите изображение корабля. При нажатии любой клавиши Вы сможете просмотреть начальные параметры игры. Нажмите ESC и получите меню, где:

L — загрузить сохраненную диспозицию;

S — сохранить текущую диспозицию;

D — удалить запись состояния;

K, M, J — выбрать для управления клавиатуру, "мышь" или джойстик;

E — выйти в DOS.

Это меню вызывается только тогда, когда корабль пристыкован к орбитальной станции.

### **Экран состояния (F9).**

Имя командира расположено в самом верху.

PRESENT SYSTEM - текущая планетная система.

HYPERSPACE SYSTEM - система выбранная для гиперперехода.

FUEL - запас топлива в световых годах перелета.

CASH - наличные средства.

LEGAL STATUS - правовой статус. В нормальном состоянии — CLEAR (чистый), т. е. у галактической полиции к Вам претензий нет. Если Вами совершаются какие-то правонарушения (торговля запрещенным товаром, пиратство и пр.) статус меняется на OFFENDER (правонарушитель) и далее на FUGITIVE (преследуемый). В этом случае Вы можете быть атакованы полицией.

RATING — боевой рейтинг (HARMLESS — безвредный, MOSTLY HARMLESS — в основном безвредный, POOR — слабый, AVERAGE — средний, ABOVE AVERAGE — выше среднего, COMPETENT — компетентный, DANGEROUS — опасный, DEADLY — смертельно опасный, ELITE — элита, высший уровень).

Далее приводятся данные о вооружении и оборудовании корабля.

### **Управление кораблем.**

#### **В полете:**

UP — вверх;

DN — вниз;

LEFT — вправо;

RIGHT — влево;

SPACE — огонь из лазера;

> — увеличить скорость;

< — уменьшить скорость;

J — включение доп. ускорителя (на максимальной скорости);

H — гиперпрыжок;

G — галактипрыжок;

E — противоракетная система;

D — стыковочный компьютер;

Q — спасательная капсула;

B — энергетическая бомба.

### **Ракеты:**

- T — снятие с предохранителя;
- U — установка на предохранитель;
- M — пуск (после сообщения о "захвате" цели);
- F1 — вид вперед;
- F2 — вид назад;
- F3/F4 — вид влево/вправо.

### **На орбитальной станции:**

- F1 — отход от станции;
- F2 — покупка товаров (клавиша "B");
- F3 — продажа товаров (клавиша "C");
- F4 — покупка топлива, покупка/продажа оборудования и вооружения (B/C);

### **Во всех режимах:**

- F5 — общая карта сектора галактики;
- F6 — локальная карта, выбор точки для гиперпрыжка;
- F7 — информация о выбранной для гиперпрыжка планете;
- F8 — таблица цен текущей планеты;
- F9 — текущее состояние;
- F10 — информация о грузе.

### **Приборная панель.**

На главном экране — вид из рубки (можно переключать F1 — F4).

В нижней части экрана — дисплей бортового радара. Цели — короткие горизонтальные штрихи, высота цели над плоскостью корабля изображается величиной вертикального штриха у цели.

FS — состояние переднего защитного экрана.

AS — состояние заднего защитного экрана.

FUEL — запас топлива.

CABIN TEMP — температура в рубке.

LASER TEMP — температура лазера.

ALTITUDE — относительная высота.

SPEED — скорость.

RL — угловая скорость вращения по горизонтали.

DL — угловая скорость вращения по вертикали.

1, 2, 3, 4 — состояние энергостанций.

Слева внизу — индикатор наличия и состояния ракет.

Справа внизу — индикатор приводной системы станции (при движении к станции красная метка должна находиться в центре окружности, если метка с черным центром — станция сзади).

Выше — аварийный индикатор (зеленый — порядок, желтый — пробой защитных экранов, красный — расходуется энергия из аварийного энергоотсека, мигающий красный — критическое состояние, энергии нет).

### **Навигация.**

В Галактическую Кооперацию входят около 2000 планет, расположенных в 8-ми секторах Галактики.

F5 — общая карта текущего сектора Галактики.

F6 — локальная карта.

Большой курсор — текущее положение.

Малый курсор — выбор планеты для гиперперехода.

**Круг** — радиус перелета с имеющимся запасом топлива.

**F7** — информация о выбранной для гиперперехода планете;

**DISTANCE** — расстояние в св. годах;

**ECONOMY** — тип экономики (**AGRICULTURAL** — аграрная, **INDUSTRIAL** — индустриальная);

**GOVERNMENT** — правительство (политическая система);

**TECH. LEVEL** — технологический уровень;

**POPULATION** — население;

**GROSS PRODUCTIVITY** — совокупный общественный продукт в млн. CR;

**AVERAGE RADIUS** — средний радиус в км.

Краткое сообщение об особенностях планеты.

Учет данных о планете необходим для успешной торговли и безопасности перелетов.

### **Перелет.**

Перелет начинается с отхода от орбитальной станции (клавиша "F1"). После прохода защитных полей станции корабль оказывается в космосе. Для гиперперехода на выбранную в режиме локальной карты планету необходимо включить гиперпривод клавишей "H". Переход произойдет через 10 секунд.

После выхода из гиперпространства корабль оказывается на некотором расстоянии от планеты. Необходимо приблизиться к ней, используя доп. ускоритель (увеличить скорость до максимальной, нажать и удерживать J). Однако ускоритель не работает если рядом оказывается другой корабль или при приближении к планете — в информационной строке в верхней части экрана появится соответствующее сообщение. После отключения двигателя вблизи планеты приводная система корабля перестраивается с планеты на станцию, после чего необходимо откорректировать курс введя метку на индикаторе приводной системы в центр окружности и сблизиться со станцией (при необходимости корректируя курс) до визуального обнаружения. На экране появится символ "S". Здесь Вы находитесь под защитой станции.

Для стыковки в ручном режиме пролетите рядом со станцией со стороны ее входного туннеля (он всегда обращен к планете), отверните к планете, затем уменьшите скорость, развернитесь и приближайтесь к станции, синхронизируя свое вращение с вращением станции. Стыковку лучше производить на малой скорости.

Если корабль оснащен стыковочным компьютером, все операции по стыковке производятся автоматически по нажатию клавиши "D" вблизи станции.

Если корабль оснащен галактическим гиперприводом, то можно совершить перелет в соседний сектор галактики. Всего секторов 8 и они расположены по кольцу, т.е. чтобы вернуться в сектор 1 необходимо совершить 8 перелетов.

После галактического гиперперехода правовой статус всегда CLEAR (полиция не передает данные в другие сектора).

### **Боевые действия.**

В космосе Вам встретятся не только мирные торговцы, но и пираты, контрабандисты, пришельцы с Таргона, враждебные землянам, а если Вы получили статус FUGITIVE, то Вам придется иметь дело с галактической полицией и охотниками за призами.

Большинство пиратов не отличаются храбростью и выходят из боя, встретив сильный отпор. Пришельцы с Таргона, охотники за призами и полиция — более опасные противники. Они никогда не отступают, их боевой рейтинг не ниже DEADLY.

Пираты обычно атакуют корабль под большим ракурсом, т.е. появляются на радаре далеко в стороне от центральной линии или значительно выше или ниже. Особенно много их в окрестностях феодальных и анархических планет — посещать эти районы на слабе

вооруженном корабле крайне опасно.

За уничтожение кораблей противника начисляются призовые суммы от 5 до 20 CR в зависимости от типа корабля. Кроме того, если Ваш корабль оснащен грузо-топливно заборником, можно подбирать обломки и грузовые контейнеры уничтоженных кораблей, а затем продавать их, но есть риск, что грузом окажется запрещенный товар, а это повлечет ухудшение правового статуса. Правовой статус снизится и в том случае, если Вы первым атаковали и сбили корабль, не перевозящий контрабандных грузов (это пиратство), открыли огонь по орбитальной станции или вблизи нее.

Появление штрихов на любом из обзорных экранов означает, что по Вашему кораблю открыт огонь из лазеров. Защитные поля отражают его, но расходуется энергия. Если будет израсходована энергия последней энергостанции (следите за индикатором) Ваш корабль будет беззащитен. Энергия постепенно восстанавливается, но для этого требуется время.

Опасным оружием являются ракеты — при ее попадании полностью расходуется энергия защитных полей и энергостанций. Уничтожить пушенную по Вашему кораблю ракету (об этом предупреждает информационная строка) можно огнем из лазера, включением противоракетной (ECM) системы (клавиша "E"), применением энергобомбы (клавиша "B"). Уйти от ракеты можно только гиперпереходом (если успеете).

#### **Дополнительное снаряжение и вооружение.**

Дополнительное вооружение и снаряжение приобретается на станциях (F4). Цены и ассортимент определяются технологическим уровнем планеты.

FUEL — топливо (2.2 CR/св. год). Можно приобрести на любой планете (клавиша "B"). Заправка производится только до полного уровня (7св.лет), продавать топливо нельзя.

MISSILE — ракеты (34 CR). На любой планете. Может быть не более 4. При необходимости (особенно в начале игры) ракеты, как и любое другое оборудование, можно продать (клавиша "S"). Ракеты запускаются только с экранов, имеющих лазеры (в начале игры — только с переднего).

LARGE CARGO BAY — дополнительный грузовой отсек (390 CR). Позволяет увеличить грузоподъемность до 35т без ухудшения остальных характеристик корабля.

ECM SYSTEM — противоракетная система (610 CR). При включении (клавиша "E") уничтожает все ракеты, в том числе и свои, в пределах видимости.

PULSE LASER — пульсирующий лазер (410 CR).

BEAM LASER — лучевой лазер (1030 CR).

MINING LASER — технологический лазер (750 CR).

MILITARY LASER — боевой лазер (6000 CR).

Все лазеры могут применяться для уничтожения кораблей противника и наведения ракет, пульсирующий и лучевой — для дробления астероидов при добыче минералов, однако для этого лучше использовать специальный технологический лазер. При использовании лазеров необходимо следить за их температурой — при нагреве они переключаются в режим уменьшенной мощности. Всего можно установить до 4 лазеров — по одному на каждый экран. При замене лазера в каком-либо из экранов сначала необходимо продать старый. Наиболее эффективное оружие — боевой лазер.

FUEL SCOOPS — грузо-топливозаборник (500 CR). Позволяет пополнять запасы топлива при пролете вблизи звезды (следите за температурой в кабине!), а также собирать обломки астероидов и уничтоженных кораблей, грузовые контейнеры и даже захватывать небольшие беспилотные корабли таргонян. Для этого достаточно пролететь непосредственно над захватываемым объектом — если в грузовом отсеке есть свободное место, захват произойдет автоматически.

ESCAPE CAPSULE — спасательная капсула (1030 CR). Это своеобразный вид страховки.



После катапультирования (клавиша "Q") Вы будете доставлены на ближайшую планету. Вам будет предоставлен новый корабль, аналогичный потерянному и так же оснащенный (но без спасательной капсулы). Наличные средства и рейтинг сохранятся, правовой статус станет CLEAR, но груз будет потерян.

**ENERGY BOMB** — энергетическая бомба (980 CR). Оружие одноразового применения, уничтожающее все объекты (кроме станций, планет и звезд) в пределах видимости (клавиша "B").

**EXTRA ENERGY UNIT** — дополнительный энергоблок (1500 CR). Удваивает скорость подзарядки защитных экранов и энергоотсеков корабля.

**DOCKING COMPUTER** — стыковочный компьютер (1510 CR). Позволяет производить автоматическую стыковку со станцией (клавиша "D").

**GALACTIC HYPERDRIVE** — галактический гиперпривод (5000 CR). Позволяет совершать перелеты в другие сектора Галактики.

### Торговля.

Только торговлей можно заработать средства для приобретения необходимого вооружения и оборудования, без которого невозможно успешное ведение боевых действий при повышении Вашего рейтинга. Вы быстро будете сбиты, если Ваше вооружение не будет соответствовать Вашему рейтингу.

Ниже приведены средние цены на товары для планет двух типов:

A2 — аграрный, технологический уровень 2.

I10 — индустриальный, технологический уровень 10.

Запрещенные товары выделены.

товар	ед.изм.	A2	I10
FOOD (продукты питания)	т	2.5	3.2
TEXTILES (текстиль)	т	6.1	7.3
RADIOACTIVES (радиоактивные руды)	т	20.0	23.2
SLAVES (рабы)	т	9.1	10.5
LIQUOR/WINES (ликеры и вина)	т	27.2	23.0
LUXURIES (предметы роскоши)	т	98.6	84.0
NARCOTICS (наркотики)	т	72.0	75.0
COMPUTERS (компьютеры)	т	95.0	88.0
MACHINERY (машины)	т	62.0	58.5
ALLOYS (металл, обломки кораблей)	т	39.0	36.0
FIREARMS (огнестрельное оружие)	т	80.0	85.0
FURS (меха)	т	66.5	61.0
MINERALS (минералы, астероиды)	т	11.2	10.3
GOLD (золото)	кг	39.4	35.0
PLATINUM (платина)	кг	69.5	62.3
GEM-STONES (драгоценные камни)	т	21.6	19.7
ALIEN ITEMS (внеземные предметы)	т	59.0	59.0

Цены могут значительно отличаться в зависимости от особенностей конкретной планеты.

### Специальные миссии.

При достижении достаточно высокого уровня (COMPETENT и выше) Вам могут предлагаться специальные ответственные задания, как правило нестандартные. Их особенности выясняются в каждом конкретном случае.

Существует устройство, которое невозможно купить — им оснащены некоторые корабли таргонян — оно позволяет сделать корабль невидимым как визуально, так и для радаров. Получить его можно только уничтожив такой корабль.

## "F-117A. STEALTH FIGHTER 2.0"

И — MICROPROSE SOFTWARE

Г — 1991

О — 1 777

М — VGA

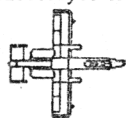
У — К/М

Дальнейшее развитие таких игр, как "F-15" и "F-19". Появились лишь некоторые отличия при выборе миссий, их количество увеличилось и произошли некоторые изменения в пилотской кабине. Графика, естественно тоже улучшилась.

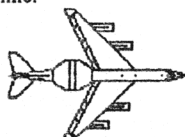
Итак, загрузка прошла успешно — Вы выбрали необходимое Вам управление (джойстик или клавиатура — отвечайте "Y"/"N") и тип звукового сопровождения (набирайте соответствующую цифру).

### 1. Выбор миссии.

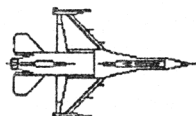
В первом же меню Вам предстоит показать свои знания при определении типа самолета. Если Вы в этом деле не сильны, то мы приводим рисунки, где силуэту самолета соответствует его название.



A-10A  
Thunderbolt



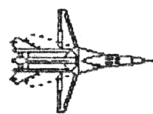
E-3C Sentry



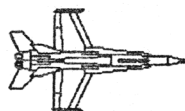
F-16C Falcon



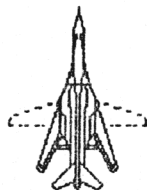
A-6E Intruder



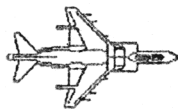
EF-111A Raven



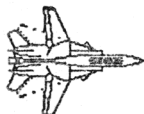
F/A-18 Hornet



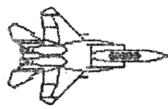
B1B Bomber



AV-8B Harrier



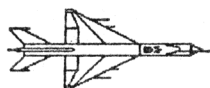
F-14D Tomcat



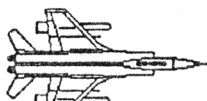
F-15C Eagle

Определить тип самолета очень важно, так как это меню несет парольные функции и если тип самолета определен неправильно, то Вы не сможете выбраться дальше тренировки и будете летать в одном и том же районе.

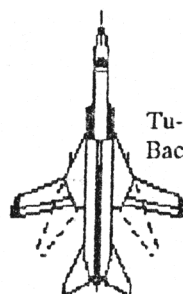
Если же Вы правильно определили тип самолета, то загорится надпись: "CORRECT...".



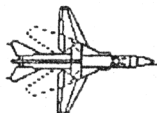
MiG-21 Fishbed



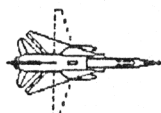
MiG-31 Foxhound



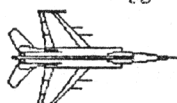
Tu-26  
Backfire



MiG-23 Flogger



Su-24 Fencer



MiG-25 Foxbat



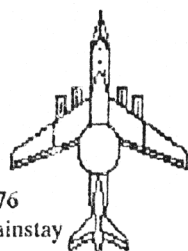
Su-27 Flanker



MiG-29 Fulcrum



Yak-38 Forger



Il-76  
Mainstay

После этого Вы должны выбрать пилота, который и будет воевать. Если Вы первый раз вошли в игру, то удалите какую-нибудь строку (клавиша "DEL") и введите свое имя. Появится личная карточка, где нужно установить уровень противника (исомеки, регулярные войска, ветераны и элита), тип полета (без аварий, легкая посадка, реальная посадка) и выбрать, на каком самолете будете летать (F117A — MICROPROSE или F117A — LOCKHEED). Первый самолет имеет четыре подвески, а второй — две.

После выбора "FORM COMPLETE" Вы попадете в комнату, из которой можно выйти.

— CO (выбор района боевых действий — Куба 1995, Центральная Европа 1986, Северный ТВД 1985, Ливия 1986, Средний Восток 1989, "Буря в пустыне" 1991, Персидский залив 1984, Вьетнам 1994, Корея 1997); здесь же можно выбрать в какой миссии Вы будете участвовать (тренировка и реальная миссия в воздухе и на земле); для закрепления выберите "TRANSFER APPROVED BY .....";

— BRIEFING (постановка задачи); чтобы изменить задачу выберите "DECLINE MISSIONS", а чтобы выйти — "SELECT WEAPONS";

— MAINT (выбор оружия);

— ROSTER (список пилотов);

— EXIT (выход в ангар к самолету).

Итак Вы выбрали свою стратегическую линию и готовы приступить к выполнению задания.

## 2. Взлет

Панель управления представляет из себя некую смесь из панелей F-15 и F-19. Единственным серьезным отличием является наличие индикатора облучения и излучения Вашего самолета (под левым дисплеем). Синяя полоса указывает на вероятность

обнаружения самолета радаром противника. Чем она длиннее, тем эта вероятность ниже. Обратите внимание, что ее размер зависит от высоты полета и угла наклона самолета. Появляющиеся полоски разного цвета говорят о том какое излучение зафиксировано (EGR — наземное, EAR — воздушное) и каков уровень этого излучения. Если эти полоски достигают красной части индикатора, значит Вас засекли.

Теперь о взлете. Самолет стоит на полосе с выключенными двигателями. Выдвините закрылки (FLAPS), нажав клавишу "9", переведите ручку газа до отказа вперед с помощью клавиш "SHIFT" и "+" или длительного нажатия "+".

Кроме того, если Вы взлетаете с авианосца, после набора двигателем максимальной мощности отключите тормоза (BRAKE), используя клавишу "0" — самолет трогается с места и начинает разгон. Теперь, по достижении скорости примерно 100 миль/ч. можно взлетать. Для этого нажмите "DOWN".

Справа указывается набираемая Вами высота, а сверху — Ваш курс. Там же, стрелкой, показано направление на первую цель полета (PRIMARY TARGET).

Уберите шасси (GEAR) клавишей "6" и, если нужно, клавишей "7" включите автопилот — он самостоятельно выведет Вас на цель. Выпуск шасси и выключение автопилота производится повторным нажатием тех же клавиш. Уберите закрылки (клавиша "9").

### 3. Полет.

Пока Вы летите и на Вас никто не нападает осмыслите показания приборов, что находятся перед Вами.

Прежде всего необходимо уяснить куда Вы летите и, если не помните, зачем. Для этого нажмите клавишу "F10". На правом дисплее отобразится боевая задача. Нажав "F7" ("F8"), Вы увидите там же расстояние до контрольных точек полета и предполагаемое время их прохождения, а на левом дисплее будет прочерчен весь Ваш маршрут. Красными квадратами указаны воздушные объекты, а темными — наземные. Желтые точки — это Ваши цели. Нажатием "Z" (увеличение) или "X" (уменьшение) Вы можете изменять масштаб карты, а клавишей "F3" переключать левый дисплей на изображение оперативной обстановки и обратно. "Z" и "X" здесь также работают.

Вверху указан Ваш курс. Голубая стрелка показывает направление на ближайшую контрольную точку. Стрелка поможет при первом заходе на цель, но если Вы не сможете уничтожить цель с первого раза, то придется ориентироваться по цифрам курса и по карте, так как стрелка будет показывать уже направление на следующую контрольную точку. Кроме того, если Вы выходите на цель с помощью автопилота, то на некотором расстоянии отключите его (Вы уже должны будете видеть цель на правом дисплее в режиме AIR-GROUND), иначе автопилот отвернет в направлении следующей контрольной точки. Можете также переключиться на отображение оперативной обстановки (левый дисплей) и если цель захвачена бортовым радаром, то на дисплее она будет обведена квадратом.

Переход от одного вида оружия к другому осуществляется при нажатии "SPACE", а включение/выключение предохранителя — клавишей "8". При снятом предохранителе в правом углу мерцает надпись "BAY". Только в этом случае можно стрелять ракетами и сбрасывать бомбы, нажав "ENTER". Пушки стреляют всегда при нажатии "BACKSPACE", а количество оставшихся снарядов отображается над правым дисплеем.

С помощью правого дисплея Вы можете также посмотреть, что творится на земле, в небесах и на море. Нажимая "?/ ", "> ", "< ", "M", Вы сможете увидеть что-нибудь по курсу (AHEAD), сзади (REAR), слева (LEFT) и справа (RIGHT) соответственно, а клавишей F2 будете переключаться с воздушных целей на наземные.

Если Вас атакуют ракеты противника, то слева будет мигать надпись "TRACK". В этом случае надо быть очень внимательным, переключиться на тактический экран и,

воспользовавшись клавишами "1", "2" или "5", резко отвернуть, когда ракета (желтая черточка) будет достаточно близко. Эти клавиши позволяют запустить постановщики помех.

#### 4. Возвращение и посадка.

Итак, Вы выполнили задание и решили вернуться на базу. В этом случае Вам также поможет автопилот. Но и тут есть некоторые нюансы. Прежде всего — это количество горючего, оставшееся в баках. Нажмите "F7" ("F8") и Вы увидите внизу, на правом дисплее полосу с указанием остатков. Если горючего совсем мало, то справа будет мигать надпись "FUEL" — еще немного и придется катапультироваться ("SHIFT" + "F10") или воспользоваться дополнительным баком (Вы его брали?). Правда, в случае катапультирования над вражеской территорией, Вас возьмут в плен, но это не повлечет особых последствий, так как Вы все равно в конце концов останетесь в строю.

Теперь — о самом сложном. О посадке. Будем считать, что Вы находитесь километрах в пятидесяти от аэродрома и на высоте в пару километров. Самое время начать готовиться к посадке. К этому моменту на правом дисплее должна быть зафиксирована Ваша авиабаза и Вы должны понять свое положение относительно ВПП.

Короче, нужно сделать так, чтобы самолет заходил на посадку вдоль полосы, а не поперек. Возможно, придется сделать крюк, выводя самолет на нужное направление. Более точно направить самолет поможет система "ILS", включаемая клавишей "F9". В этом случае на экране появляется перекрестие и, если его центр совпадает с точкой прицела, то значит Вы летите правильно, а если нет, то надо повернуть в ту или иную сторону.

После этого необходимо уменьшить газ и направить самолет по снижающейся траектории. Ручку газа необходимо оставить в таком положении, чтобы скорость неуклонно падала. Когда она достигнет примерно трехсот миль в час, выпускайте закрылки, иначе свалитесь в штопор. В этом режиме и при данной скорости самолет очень неустойчив и заваливается на крыло при малейшем касании клавиш управления.

Основная трудность заключается в том, что необходимо отслеживать сразу несколько параметров (скорость, курс, высоту, ILS) и своевременно переходить из режима в режим.

Садиться необходимо при скорости ниже 250 миль в час (а шасси выпущены?!). Касание полосы сопровождается легким взвизгиванием шин.

Выключайте двигатель (SHIFT и "-") и включайте тормоз (клавиша "0").

При заходе на авиапосадку Ваша высота не должна быть ниже 125 футов (высота палубы). Кстати, если Вы все же сели не совсем точно и Вас несет поперек полосы, Вы можете катапультироваться. Если успели, то парашют Вас спасет.

Теперь осталось лишь уточнить управляющие клавиши.

#### Управление полетом:

Вниз	UP
Поворот вправо	RIGHT
Поворот влево	LEFT
Вверх	DOWN
Вниз и вправо	PGUP
Вниз и влево	HOME
Вверх и вправо	PGDN
Вверх и влево	END
Изменение чувствительности клавиатуры	INS

#### Управление двигателем:

Максимальная мощность	SHIFT + "+" = "
Увеличение мощности	" = "
Уменьшение мощности	" - "

Выключение двигателей	SHIFT + "-" _
<b>Управление самолетом:</b>	
Уголковые отражатели	1
Термоловушки	2
Комплексный имитатор	5
Убрать/выпустить шасси	6
Подготовка оружия	8
Убрать/выпустить закрылки	9
Тормоза вкл/выкл	0
Автопилот вкл/выкл	7
Ускорение времени	SHIFT + Z
Нормальное время	SHIFT + X
Стрельба из пушек	BACKSPACE
Смена оружия	SPACE
Стрельба ракетами и пр.	ENTER
<b>Обзор снаружи самолета:</b>	
Сзади сверху	SHIFT + F1
Сзади снизу	SHIFT + F2
Сбоку	SHIFT + F3
С оружия	SHIFT + F4
Тактический обзор (Вы и противник)	SHIFT + F5
Тактический обзор (противник и Вы)	SHIFT + F6
<b>Обзор из кабины:</b>	
Обзор вперед	SHIFT + '?' /
Обзор вправо	SHIFT + 'M'
Обзор влево	SHIFT + '<' ,
Обзор назад	SHIFT + '>' ,
Цель по курсу ( на правую ЭЛТ )	'?' /
Цель сзади ( ————— )	'>' ,
Цель справа ( ————— )	'<' ,
Цель слева ( ————— )	'M'
<b>Управление обзором:</b>	
Масштабирование вкл	Z
Масштабирование выкл	X
Угол обзора больше/меньше	C
<b>Управление в кабине:</b>	
Обзор кабины	F1
HUD режим	F2
Карта (на левую ЭЛТ)	F3
Изменение цветности	F4
Вооружение (на правую ЭЛТ)	F5
Изменение цветности (правой ЭЛТ)	F6
Карта с курсом (на левую ЭЛТ)	F7 (F8)
ILS (вкл/выкл HUD)	F9
Боевая задача	F10
Катапультирование	SHIFT + F10
Переключение. звука	ALT + V
Пауза	ALT + P

## "FIRE AND FORGET: THE DEATH CONVOY"

И — TITUS  
Г — 1990  
О — 271  
М — В  
У — К

Вы пробовали когда-нибудь пести джип по пересеченной местности и одновременно с этим стрелять по появляющимся то тут, то там целям из базуки укрепленной на том же джипе? Нет? Тогда Вам предоставляется исключительная возможность попрактиковаться в этом виде спорта, используя собственный компьютер.

В реальных условиях это у Вас вряд ли бы вышло: либо Вы шарахнули бы не туда, либо раздолбали бы машину о первый же камень. Здесь же управление сведено к минимуму, да и базуку перезаряжать не надо. Но зато плотность различных препятствий превышает все мыслимые пределы.

На фоне гор или кокого-либо населенного пункта появляются блиндажи, танки, вертолеты, а на дороге разбросаны мины и булыжники. Причем последние пытаются уничтожить Вас пассивно, а танки, вертолеты и доты — активно, посылая в Вас кучи снарядов и ракет. Их попадание в джип снижает Вашу боеспособность. Когда ее уровень упадет до нуля, игра закончится.

Однако в этой апокалиптической картинке есть и светлые моменты. Во-первых, конусообразные баки с горячим, падающими на дороге. Если Вы их подбираете, то Ваша энергия возрастает а, следовательно, растет и боеспособность. Кроме того, при уничтожении вражеской цели, Вам начисляются очки и если Вы наберете достаточное количество, то сможете занести свое имя в таблицу рекордов.

### Клавиши управления:

UP	— разгон;
DOWN	— торможение;
LEFT	— влево;
RIGHT	— вправо;
SPACE	— огонь.

## "FLASH BACK"

И — DELPHINE SOFT  
Г — 1993  
О — 6 880  
М — В  
У — К

Непонятно как, но профессор Эрик Чахи из "ANOTHER WORLD" попал еще на какую-то планету. А может это и не он, а его двойник. Короче, на отдаленной от основного цивилизованного мира планете успешно скрывается от преследователей главный герой игры. В ходе игры ему предстоит выяснить кто он, где он, и что ему необходимо сделать, чтобы возвратиться домой.

### МЕНЮ игры:

START (старт игры с начала в соответствии с установленным уровнем сложности);  
DIFFICULTE (задание уровня сложности игры: FACILE (простой), NORMAL (средний), EXPERT (сложный));  
MOT DE PASSE (старт игры с определенного уровня);  
INFO (справка о клавишах управления);  
DEMO (демонстрация предыстории);  
QUITTER (выход из игры)

**Противники героя:** все кто в него стреляет, наземные волны электричества, зеленый огонь, летающие и передвигающиеся электрические машинки, мины и т.д.

**Основные предметы снаряжения:**

BOULDER — источник жизненной энергии;

CARTE ID — удостоверение личности;

TELEPORTER — телепортатор (состоит из приемника и передатчика);

TRAVEL CART — трудовая карточка для найма на работу;

CLE — кристалл для открывания некоторых дверей;

CREDIT — кредитная карточка и т.д.

**Стратегия игры:** герой, проходя по уровню уничтожает противника, преодолевая многочисленные донушки, выполняет задачу уровня. Необходимо собирать многие полезные вещи (камни, кредитки и т.д.). Уровень жизнеспособности отслеживается в BOULDER'e и в начале игры он равен 4. Если он стал опасно низким (1-2) необходима подзарядка в специальной будке. Для этого нужно выбрать BOULDER, встать против будки и нажать клавишу "ENTER". Будку можно узнать по слову "RECHARGE" при прохождении около нее. При прохождении столбика "SAVE" нажать "SHIFT" для закрепления достигнутого положения в этом сеансе игры.

**Задачи уровней.**

1 уровень — купить антигравитатор и с ним смело бросится в пропасть. Кредитки для этого необходимо найти.

2 уровень — заработать кредитки для покупки билета на аттракцион "Башня смерти". Для этого устроиться на работу и выполнять различные поручения, которые выдаются в центре занятости. Подойдите к экрану и при нажатии "SHIFT" прочитаете смысл поручения, а нажатием "ENTER" подтвердите свое согласие.

3 уровень — пройти 8 этажей "Башни смерти".

4 уровень — пройти подземный лабиринт, который состоит из 2 частей. Полезный совет для первой части: место, где герой проваливается два раза, преодолевается кувырком. Тогда он попадет в комнату с "SAVE". Для второй части: кувыркайтесь вправо, пока не свалитесь и слева ищите пистолет.

5 уровень — взорвать планету атомным зарядом, успев вернуться до взрыва к причальной площадке, открыть дверь, найти лифт и улететь.

**Управление.**

TAB — просмотр и выбор снаряжения.

SHIFT — огонь, включение рубильников, вызов лифта и т.д. (совместно с нажатием клавиш перемещения усиливает действие: прыжок, бег, прыжок с разбега). Например, если нажать клавишу "LEFT", затем "SHIFT" и удерживая ее отпустить "LEFT", герой будет бежать, пока впереди не появится местечко, куда можно запрыгнуть. Это он и сделает с разбегу. Если нажать потом "UP", то он заберется вверх. Есть места, которые можно преодолеть только таким способом.

SPACE — достать/убрать пистолет.

ENTER — использовать выбранный предмет снаряжения (изображается в правом верхнем углу).

Курсорные клавиши и их комбинации — перемещение героя (кувырки, прыжки, бег, лазание и пр.).

ESC — выход на меню игры.

**Пароли для игры средней сложности:**

SHIVA, KASUUK, PICOLO, SARLAC, MAENOC, MANIAC



## "GHOSTBUSTER'S"

И — ACTIVISION & DYNAMIX

Г — 1989

О — 1 254

М — C/E

У — К

Игра сделана по мотивам одноименного фильма. Четверо друзей, объединившись в отряд по борьбе с привидениями, стараются удерживать спокойствие в городе и разбираются с наглыми призраками. В данной игре действия происходят в Нью-Йорке и Вам предстоит сразиться с проснувшимся духом музея искусств, где кроме этого духа полно еще всяких тварей. Ваша задача очистить город и восстановить спокойствие.

### Клавиши управления:

LEFT	— перемещение влево;
RIGHT	— перемещение вправо;
UP	— перемещение вверх;
DOWN	— перемещение вниз;
SPACE	— стрельба/выбор/черпание воды и т. д.;
P	— пауза;
M	— вкл./выкл. музыку.

Выхода из программы нет.

## "GODS"

И — THE BITMAP BROTHERS

Г — 1991

О — 1 133

М — E/V

У — К

В последнее время стали популярны игры, где обычная "стрелялка" сочетается с необходимостью быть немного наблюдательным и сообразительным с перевесом в ту или иную сторону. Игра "GODS" как раз и является довольно удачной попыткой такого совмещения.

Главный герой, античный легионер, перемещается по закрученным лабиринтам, собирая оружие, магические кристаллы, ключи от различных дверей и другие необходимые предметы. При этом ему нужно уничтожать всевозможных экзотических тварей, уворачиваясь от их смертоносных ударов.

Но прежде, чем начинать игру, нужно запустить инсталляционную программу (INSTAL.EXE) и установить параметры игры, соответствующие конфигурации Вашего компьютера. После запуска инсталляции Вы увидите меню:

- DISPLAY;
- SOUND;
- CONTROL;
- INSTALL PATH;
- KEY SELECTION.

Первый пункт позволяет определить тип видеоадаптера (VGA, EGA, TANDY), второй задает музыкальное расширение. В третьем Вы выбираете управление (клавиатура, джойстик), а в четвертом необходимо прописать весь путь доступа к игровому файлу. В пятом пункте можно переустановить клавиши управления.

### Заданные клавиши:

UP	— вверх;
DOWN	— вниз;

LEFT	— влево;
RIGHT	— вправо;
SPACE	— огонь.

Выбор и закрепление отдельных пунктов производится с помощью курсорных клавиш и "ENTER", а сохранение полной конфигурации — последовательным нажатием "ESC" и "ENTER". Если Вы не хотите закрепляться, то нажмите два раза "ESC".

Теперь запускайте "START.BAT" и приступайте к игре.

**Основное меню состоит из трех пунктов:**

- начало путешествия;
- ввод пароля для входа на заданный уровень;
- выход в DOS.

Пароль вводится с использованием клавиш перемещения и огня. Сначала Вы подводите звездочку на нужный знак, а после нажатия клавиши "ОГОНЬ" эта буква появляется в нижней строке. Так можно ввести до 16 знаков. Убрать неправильный знак можно, переведя звездочку на стрелку, показывающую налево и нажав "ОГОНЬ".

Вся текущая информация отображена в нижней части экрана. Слева расположен индикатор, показывающий, сколько жизненной силы осталось у легионера. Правее, цифрой указано, сколько осталось жизни. Затем идут четыре окна для подбираемых предметов и совсем справа — счет игры.

Итак, после некоторой паузы Вы видите легионера, стоящего к Вам лицом. Нажмите клавишу перемещения вправо и дойдите до предмета в виде щита с мечом. Пройдите через него. Теперь Вы обладаете способностью кидать короткие мечи. Развернитесь в противоположную сторону и киньте меч в надвигающегося ящера (клавиша огня). Можете кинуть сразу несколько мечей, нажимая соответствующую клавишу несколько раз. Монстр исчезнет, а на его месте появится кристалл. Коснитесь его и получите призывные очки.

Вообще все предметы делятся на две категории: те, которые подбираются простым касанием (призы, оружие) и те, которые поднимаются после ряда манипуляций с клавишами (ключи, кувшины и пр.). Последние не используются сразу, а понадобятся в дальнейшем для открывания дверей или получения каких-либо дополнительных возможностей. К таким предметам нужно подойти, присесть ("DOWN") и одновременно нажать клавишу огня. Изображение предмета появится в одном из четырех окон, подсвеченном зеленым цветом. Еще раз нажмите "ОГОНЬ" и подсветка переместится в следующее окно. Если Вы этого не делаете, то после того, как легионер встанет (отпустите клавишу "DOWN"), предмет останется на полу.

Кстати, если подсветка переместится в окно, где уже есть какой-то предмет, то последний "вывалится из копилки" (именно так и нужно выгружать ненужное).

Всего можно нести три предмета, так как подсвеченное окно всегда остается пустым.

Рычаги на стенах обычно служат для отодвигания стен, открывания ниш и люков, отключения ловушек, хотя иногда бывают и просто ради декорации. Часто нужно составить из нескольких рычагов какую-то комбинацию, чтобы добиться результата.

Переключать рычаг просто. Подойдите к нему, встаньте лицом к стене (UP) и нажмите клавишу огня. Рычаг передвинется. Каждое последующее нажатие на "ОГОНЬ" будет переключать рычаг. При этом из нижнего окна может исчезнуть например ключ. Это значит, что рычаг и ключ открыли какую-то дверь.

**Полезные советы.**

Позэкспериментируйте с двумя первыми рычагами. Это позволит добраться до кристалла телепортации, который позже перенесет Вас через опасный участок.

При входе в очередную часть лабиринта Вы можете услышать характерный звон,

говорящий о том, что не все предметы здесь собраны. Они падая, издают этот звук.

Сундуки открываются после стрельбы по ним.

Монстров можно перепрыгивать, но лучше уничтожать, так как это дает призы и избавляет от преследования.

Подберите черный квадрат с красным кружком в центре. В результате Вы сможете попасть в лавку старьевщика, где обменяете заработанные очки на дополнительную жизнь, защиту, оружие. Выбор осуществляется с помощью клавиш перемещения и огня. В нижней строке появится название выбранного предмета и его цена. Повторное нажатие клавиши "ОГОНЬ" означает, что Вы согласились купить сей предмет. Берите жизни или защиту — оружие по дороге попадаете чаще.

Каждый уровень заканчивается сражением с чем-нибудь гигантским и трудноуязвимым. До этого Вы проходите лишь подуровни.

При переходе с уровня на уровень записывайте пароль, чтобы потом сразу войти на требуемый этап. В этом случае Вы сразу получите очки, как если бы Вы проходили весь уровень.

В первом подуровне второго уровня высокорасположенную полку с ключом можно постепенно опускать, принося в это помещение магические кристаллы (вода, лед, огонь). При внесении кристалла в комнату на стене загорается соответствующий огонек, а полка опускается ниже.

В третьем подуровне второго уровня нужно составить настенную мозаику. Цепь действий такова: отнести череп из второй комнаты в четвертую, сосуд отнести в третью комнату, а из нее глобус перенести в первую. Недостающие части мозаики будут найдены.

В конце этого подуровня Вам понадобится защита от нападающих со всех сторон монстров. Выбирайте тотальный уничтожитель (череп в черном квадрате) или замораживание (сосулька в черном квадрате). Это наиболее эффективные средства, но можно воспользоваться и другими.

Вобщем, чем больше у Вас очков, тем больше Вы сможете приобрести полезного и необходимого в лавке старьевщика.

#### **Заданные клавиши управления:**

UP	— прыгать, подниматься по лестнице;
DOWN	— приседать, спускаться по лестнице;
LEFT	— движение влево;
RIGHT	— движение вправо;
SPACE	— огонь;
LEFT/RIGHT+UP	— прыгать в выбранном направлении;
LEFT/RIGHT+SPACE	— стрельба в выбранном направлении;
DOWN+SPACE	— подобрать или положить предмет;
UP+SPACE	— стрельба в прыжке;
ESC	— выход в главное меню.

### **"GOLDEN AXE"**

И — SEGA

Г — 1990

О — 679

М — B/V

У — K/J/M

Смертельный Аддер и полчища его чудовищ заняли Землю, пленили короля и его дочь, а также украли легендарный золотистый топор. Только три героя имеют возможность остановить безжалостного тирана и получить обратно власть.

Tyris-Flyer, прекрасная и сильная амазонка, которая может вызвать магический огонь для уничтожения Аддера и его подручных.

Gilius-Thunderhead, неуловимый акробат с его удивительной комбинацией белой энергии и гимнастических трюков.

Axe Battler, который лично разрубал пополам чудовищ Аддера. Он имеет заостренный гигантский меч для битв.

Вы должны выбрать, кто из этих героев выступит против Аддера. В процессе игры Вам нужно добраться до замка и освободить короля и его дочь, а затем Вам придется очистить замок от всякой нечисти и разобраться с Аддером.

В эту игру могут одновременно играть два человека, помогая друг другу. Во время отдыха выбегают тролли с мешками. Необходимо давать им линки, чтобы они бросали кувшины и конфеты: синие тролли бросают кувшины (увеличивает Вашу магическую силу), а зеленые тролли бросают конфеты (увеличивает Вашу жизнь на один пункт).

После загрузки игры и выбора монитора на экране появляется **меню (CHOOSE GAME TYPE)**:

- ARCADE (реальная игра);
- BEGINNER (начинающий);
- THE DUEL (дуэли с различными противниками по очереди);
- OPTIONS (опции игры).

Ниже можно увидеть количество жизней, даваемых в игре (CREDITS).

**Пункт "OPTIONS" делится на подменю:**

1. LIFE METER - длина жизни. Можно установить от 3-х до 5 (обозначается количеством звездочек).

2. PLAYER 1 CONTROL .....

3. PLAYER 2 CONTROL .....

Клавишей "SPACE" можно выбрать тип управления игрой:

- KEYPAD;
- KEYBOARD;
- JOYSTICK 1;
- JOYSTICK 2;
- MOUSE.

4. SOUND TEST и SOUND EFFECT - выбор из 11 музыкальных мелодий и 15 различных звуковых эффектов.

Во время игры на игровом экране отображается:

STAGE ... - уровень, на котором Вы находитесь.

MAGIC - магическая сила. Ваша магическая сила определяется количеством кувшинов, которые могут поместиться в свободных красных клеточках под надписью MAGIC. Все заполненные клетки соответствуют максимальной магической силе.

Жизнь (текущая) отображается внизу экрана в виде полоски из прямоугольников (количество прямоугольников в жизни задается в начале игры в меню). Цифра рядом с текущей жизнью обозначает количество запасных жизней.

**Клавиши управления:**

Игрок 1	Игрок 2	
RIGHT	D	— движение вправо;
LEFT	A	— движение влево;
UP	W	— движение вверх;
DOWN	X	— движение вниз;
PgUp	E	— движение вверх-вправо;

Home	Q	— движение вверх-влево;
PgDn	C	— движение вниз-вправо;
End	Z	— движение вниз-влево;
5	S	— выбор персонажа;
SPACE		— пауза;
F2		— вкл\выкл звук;
F3		— вкл\выкл музыку;
F4		— калибровка джойстика;
ESC		— выход в DOS.

	Магия	Атака	Прыжок
Игрок 1 (Джойстик)	правая Shift	кнопка 1	кнопка 2
Игрок 1 (Клавиатура)	правая Shift	5	Insert
Игрок 1 (Мышь)	правая Shift	правая кн.	левая кн.
Игрок 2 (Джойстик)	левая Shift	кнопка 1	кнопка 2
Игрок 2 (Клавиатура)	левая Shift	S	TAB
Игрок 2 (Мышь)	левая Shift	правая кн.	левая кн.

Бег	— нажать дважды клавишу движения.
Длинный прыжок	— во время бега нажать прыжок.
Толчок, удар	— во время бега нажать атаку.
Удар в прыжке	— во время длинного прыжка нажать атаку.
Смертельный удар	— нажать прыжок и атаку одновременно.
Удар в прыжке на месте	— нажать прыжок а затем быстро атаку.

#### Полезные советы.

1. Иногда на Вашем пути встречаются всадники на драконах. Это серьезный противник и Вам лучше всего выбить всадника из седла. Когда всадник выбит из седла дракон некоторое время лежит смиренно. Если Вы в этот момент подойдете к дракону, то автоматически сядете на него и можете использовать преимущество всадника (попытайтесь оседлать его как можно быстрее). Управление драконом производится теми же клавишами что и героем. Драконы могут бить хвостом или убивать огнем.

2. При игре с использованием двух персонажей сильно падает скорость игры, а при нанесении ударов один из персонажей может убить второго.

## "GOODY"

И — OPERA SOFT  
Г — 1989

Вы — путешественник, понавший в сказочную страну, состоящую из небольших лабиринтов. Блуждая по городу, Вам необходимо собирать золото в мешках и цифры, которые находятся в маленьких пузырьках. На Вашем пути встретится магазин с различными товарами. Для того, чтобы купить одну из вещей, необходимо нажать "SPACE" и, не отпуская, указать, какой товар Вы хотите приобрести. Вещи Вам понадобятся для перемещения в тупиках, где стоят будки. Когда Вы соберете все цифры, то они образуют кодовую комбинацию, с помощью которой необходимо открыть сейф.

#### Клавиши управления:

P	— движение вправо;
O	— движение влево;
A	— движение вниз;

Q	— движение вверх;
SPACE	— огонь (если удерживать долго, то кирпич летит дальше);
ENTER	— поставить/убрать лестницу;
Scroll Lock	— выход в меню.

Выхода из игры нет.

## "GRAND PRIX UNLIMITED"

И — ACCOLADE  
Г — 1992  
О — 1 198  
М — V  
У — К/1/М

Новая игра, представляющая гонки в классе "Формула-1", с отличной графикой и дополнительными возможностями. Самая приятная из них — возможность постройки собственного трека. Но — обо всем по порядку.

Управление автомобилем осуществляется с помощью клавиатуры, а выбор в меню удобнее делать "мышью", хотя также можно использовать клавиатуру. Доступные пункты меню подсвечены голубым цветом, а тот, который выбран мигает. Перемещение между пунктами меню можно делать с помощью курсорных клавиш, а выбор, нажимая "ENTER" или "SPACE". Можно и сразу выбрать нужный пункт меню, нажав на клавиатуре букву, присутствующую в названии (обычно это первая буква).

### В главном меню (MAIN MENU) Вы можете выбрать:

- WORLD CHAMPIONSHIP (мировой чемпионат);
- SINGLE RACE (одиночный рейс);
- ARCHTTECT (строительство трассы);
- EXIT TO DOS.

Выбрав "WORLD CHAMPIONSHIP", Вы сможете задать либо один из прошедших чемпионатов, либо составить свой. В нижней части экрана появится меню, пункты которого позволяют манипулировать с трассами, входящими в тот или иной список:

- OK (согласен с выбором);
- VIEW (просмотр трасс выбранного чемпионата);
- NEW (составление нового списка трасс для чемпионата);
- MODIFY (коррекция списка трасс в выбранном чемпионате);
- DELETE (уничтожение выбранного чемпионата);
- CANCEL (выход в предыдущее меню).

При составлении своего чемпионата (NEW), Вам предоставляется список трасс (включая построенные Вами и до Вас), которые Вы также можете вставлять, стирать, корректировать, сохранять и пр.

В "SINGLE RACE" Вы можете выбрать для тренировки и соревнования любую из имеющихся в списке трасс.

После выбора трассы (или конкретного чемпионата) Вам предложат пять типов гоночных автомобилей (CAR SELECTION), а затем нужно установить параметры гонки (RASHING CONDITIONS). Здесь можно выбрать:

- LAPS — количество кругов в гонке (1, 3, 5, 10, 20);
- WEATHER — погода (солнце, облачность, дождь);
- CARS — количество участвующих в гонке автомобилей (2, 3, 7, 10, 16);
- TOUR — просмотр трассы с различных высот и ракурсов (UP, DOWN, PgUp, PgDn);
- PRACTICE — тренировка (без ограничения кругов);
- RACE — гонка, перед которой нужно выполнить квалификационный заезд;

**CANCEL** — выйти в предыдущее меню.

**Во время рейса, нажав клавишу "F1", Вы можете установить:**

**DETAIL LEVEL** — детализация пейзажа (низкая, средняя, высокая);

**DIFFICULTY** — сложность (новичок, легкий, средний, сложный, профи);

**MUSIC** — вкл./выкл. музыки;

**ALL SOUNDS** — вкл./выкл. всех звуков;

**ENGINE SOUNDS** — вкл./выкл. звука двигателя;

**SCID SOUNDS** — вкл./выкл. звука шин;

**JOYSTICK** — вкл./выкл. джойстика;

**TRACK MAP** — вкл./выкл. изображения карты трека;

**LANE CONTROL** — вкл./выкл. линейного автопилота;

**AUTO-SHFF** — вкл./выкл. автопилота поворотов;

**REARVIEW** — вкл./выкл. изображения в зеркалах заднего вида.

Понятно, что выключение всех параметров увеличивает скорость работы компьютера и наоборот.

При нажатии **"F2"** появляется меню настройки автомобиля на конкретную трассу и погоду:

**VIEW** — посадка пилота (от низкой до высокой);

**BRAKES** — регулировка тормозов (**VERY SOFT** — для мокрых трасс, **VERY HARD** — для сухих);

**RADIUS-STEERING** — радиус поворота или чувствительность руля;

**WINGS** — антикрыло (**HIGHEST DRAG** — максимальная скорость на поворотах, но большое сопротивление воздуха, **LOWEST DRAG** — наоборот);

**TIRES** — шины (совсем "лысые" — для сухих скоростных трасс, но надо чаще менять, чем остальные);

**GEARS** — жесткость подвески.

После установки параметров сохраните файл под удобным для Вас именем.

Позэкспериментируйте самостоятельно и добейтесь от автомобиля наилучших результатов.

Как уже упоминалось выше, Вы можете построить и собственную трассу, причем места для фантазии сколько угодно. Одно ограничение — длина трассы для гонок не должна превышать примерно двух периметров экрана.

Само строительство состоит из трех этапов. Сначала из имеющихся кусочков строится остов трассы (включая и элементы рельефа). Затем изображение увеличивается (**ZOOMING**) и расставляются крупные сооружения и мелкие объекты. В конце, выйдя на обзор всей трассы, устанавливается место старта и прокладывается маршрут движения (**ROUTE**). На каждом перекрестке Вы должны указать направление движения (курсорные клавиши). Можно построить что угодно!

**Клавиши управления:**

- |               |                            |
|---------------|----------------------------|
| <b>F1</b>     | — конфигурация игры;       |
| <b>F2</b>     | — конфигурация автомобиля; |
| <b>F3</b>     | — мультипликация;          |
| <b>F4</b>     | — просмотр автомобиля;     |
| <b>S</b>      | — коробка передач;         |
| <b>L</b>      | — автопилот (частичный);   |
| <b>X</b>      | — сколько кругов осталось; |
| <b>CTRL+Q</b> | — музыка;                  |
| <b>CTRL+E</b> | — двигатель;               |

CTRL+K — только клавиатура;  
 CTRL+A/D/J — джойстик;  
 ESC — выход из гонки.

## "GUN SHIP 2000"

И — MICROPROSE SOFT

Г — 1991

О — 3 249

М — V

У — K/J/M

Превосходный эмулятор вертолета! Отличная графика и хорошие звуковые эффекты (включая синтезатор голоса) позволяют ощутить себя пилотом боевого вертолета. Причем Вы имеете возможность выбора боевой машины. Выбрав легкую, Вы подвергнетесь большей опасности, но и очков при выполнении задания наберете гораздо больше, чем при полетах на хорошо защищенной тяжелой "вертушке". Естественно, что и звания Вам будут присваивать в первом случае раньше. Проявив чудеса храбрости и отваги, Вы сможете стать командиром звена вертолетов, получая при этом ордена и медали.

Вы сможете повоювать в одном из двух регионов: Персидский Залив или Западная Европа. Противник Вам противостоит сильный и умелый. Поэтому, кроме всего прочего, нужно применять хитрость и смекалку. Скрывайтесь за складками местности от радаров противника, маневрируйте по скорости и высоте, не забывая вращать головой на 360 градусов.

Но для начала пройдите тест, совершив тренировочный полет.

### Управление:

F1	— вид из кабины;
F2	— вид сверху;
F3	— вид слева;
F4	— вид справа;
F5	— вид сзади;
Shift F5	— полет за вертолетом;
F6	— тактический обзор;
F7	— общий обзор;
F8	— обратный тактический обзор;
F9	— просмотр с ракеты;
F10	— карта;
1	— одиночный ракетный залп;
2	— двойной ракетный залп;
3	— шасси;
4	— четверенный ракетный залп;
5	— автопилот;
6	— следующая контрольная точка маршрута;
7	— предыдущая контрольная точка;
8	— предохранитель вкл./выкл.;
9	— вкл./выкл. муфты сцепления с винтом;
0	— зависание;
—	— снижение;
=	— быстрое снижение;
+	— подъем;
+	— быстрый подъем;



## BACKSPACE

Esc

[

]

Z

X

C

V

N

M

.

/

ENTER

SPACE

Shift-SPACE

Alt E

Alt D

Alt P

Alt S

Alt V

Alt C

Alt M

Alt J

- переключение цели;
- отмена команды;
- нормальное время;
- ускоренное время;
- левый дисплей;
- правый дисплей;
- Low Limit -
- Low Limit +
- радарное подавление вкл./выкл.;
- отстрел угловых отражателей;
- инфракрасное подавление вкл./выкл.;
- отстрел термолочушек;
- огонь;
- переключение оружия;
- отсоединение (отстрел) оружия;
- завершение миссии;
- уровень детализации изображения;
- пауза;
- цветность в кабине;
- установка параметров;
- звук;
- последнее сообщение;
- джойстик.

Вертолет управляется курсорными клавишами или мышью. Все остальное становится понятно из "менюшных" картинок и в процессе игры.

## "GURRILIA WAR"

Хотя цель игры проста — уничтожить врага на чужой территории, достичь ее трудно.

Главного героя, бойца спецподразделения, выбрасывают на побережье, где он вступает в бой с превосходящими силами противника. Вы должны провести солдата через вражеские заслоны и освободить пленных.

На Вас нападают со всех сторон. Солдаты противника действуют группами и по одному, атакуют открыто и из засад и блиндажей. Все это происходит при периодической поддержке боевых вертолетов. Ад крошечный! Но Вы, как настоящий солдат, проявляя героизм и используя смекалку, смело идете вперед.

В начале игры Ваш арсенал состоит лишь из пулемета и гранат, но по мере уничтожения врагов Вы будете находить мерцающие предметы, дающие новый вид оружия. Это будут ракетная установка и сверхсекретная лазерная установка, стреляющая зарядами высокой энергии. Не пропустите эти предметы (нужно пройти через них).

Когда доберетесь до танка, используйте и его — броня все же лучшая защита, чем собственная кожа, хотя и танк уязвим и его в конце концов подобьют. Выбирайтесь из него и двигайтесь дальше. Управление танком такое же, как и пехотинцем.

При освобождении пленников (они привязаны цепями), у Вас растет энергетический статус, сниженный попавшими в Вас пулями.

Чтобы освободить пленного, нужно просто подойти к нему вплотную.

За каждого уничтоженного врага и освобожденного пленника Вам также даются очки.

Управление может осуществляться с клавиатуры или джойстика. В начале игры будет

задан соответствующий вопрос и от Вашего ответа будет зависеть установка управления.

**Клавиши управления:**

PgUp или RIGHT+UP	— вправо вперед;
PgDn или RIGHT+DOWN	— вправо назад;
Home или LEFT+UP	— влево вперед;
End или LEFT+DOWN	— влево назад;
UP	— вперед;
DOWN	— назад;
LEFT	— влево;
RIGHT	— вправо;
SPACE	— огонь;
X	— забраться в танк, повторное нажатие — вылезти.
ESC	— выход.

## "HOSTAGE"

И — INFOGRAMES

Г — 1989

О — 570

М — С/В

У — К

Вы — командир группы. Ваша задача освободить заложников, которых захватили террористы в здании посольства. В начале игры Вам предстоит выбрать уровень сложности, а также миссию. Сложность игры выбирается заданием соответствующего звания — лейтенант, капитан, командир (соответственно по возрастающей).

В игре надо выполнить 5 миссий — TRAINING (для новичков), TARGET, ULTIMATUM, RESCUE, ASSAULT. Все они отличаются количеством времени для выполнения задания.

Вся игра делится на 2 части. В первой Вам предстоит расставить снайперов вокруг здания посольства согласно плану. Место, где должен находиться снайпер отмечено крестом. Во второй части остальные члены Вашей группы высаживаются на крышу посольства и при помощи веревок через окна проникают в здание. Блуждая по комнатам с помощью карты, нужно разыскивать заложников и уничтожать террористов. При помощи снайперов можно расстреливать появляющихся в окнах террористов.

**Клавиши управления:**

RIGHT	— движение вправо;
LEFT	— движение влево;
DOWN	— лечь;
UP	— войти в здание запрыгнуть в окно;
PgDn или End	— кувырок через голову;
SPACE или ESC	— просмотреть план.
DOWN затем PgDn или End	— ползти;

**Выбор членов группы:**

F1	- DELTA;
F2	- ECHO;
F3	- MIKE;
F4	- HOTEL;
F5	- TANGO;
F6	- BRAVO.

## "KARATEKA"

И — SynSoft  
Г — 1986  
О — 280  
М — С  
У — К

Эта игра — для любителей карате. Ваша задача — освободить принцессу, которую украли люди злого визири. На пути к принцессе Вам предстоит победить множество боевиков, охраняющих замок, а также Вам встретятся птицы-убийцы, которые могут заклевать до смерти.

### Клавиши управления:

RIGHT	— движение вправо;
LEFT	— движение влево;
Q	— удар рукой вверх;
A	— удар рукой в центр;
Z	— удар рукой вниз;
W	— удар ногой вверх;
S	— удар ногой в центр;
X	— удар ногой вниз;
B	— поклон;
SPACE	— встать в стойку и выйти из нее.

Для того, чтобы пройти через опускающуюся решетку, необходимо принять боевую стойку в непосредственной близости от решетки. После этого нужно ударить ногой, чтобы решетка упала и в тот момент, когда она будет подниматься можно пробежать под ней.

## "LARI"

И — D.Pavlovsky

Вам предлагается сыграть в ... "LARI". Что-то напоминающее настольный теннис, только шариков три и более. Один из них бонусный. Смысл игры — манипулируя воротами загнать шарики зеленого цвета в зеленую половину поля, а красного — в красную. За проход желтого шарика через ворота дается премия — 10 очков. По мере прохождения уровней игра усложняется. Кроме того, всегда ограничено время. Имеется возможность выбрать уровень сложности игры, а также скорость.

### Клавиши управления:

DOWN	— движение вниз;
UP	— движение вверх;
ESC	— выход в DOS;
F1	— вкл./выкл. звук;

по окончании времени, при нажатии клавиши "Y" (Yes) — выход в меню.

## "LICENZE TO KILL"

"Разрешение на убийство" представляет собой искусное многосерийное состязание по мотивам известной одноименной кинокартины с участием Джеймса Бонда. Игра имеет приличное графическое исполнение в трех вариантах в зависимости от типа видеоадаптера: CGA/Hercules, Tandy или EGA.

Для обхода системы защиты от копирования ключевой дискеты просто скопируете файлы поддержки графики, соответствующие Вашему видеоадаптеру, а также фирменные файлы bond.com и firm.scr. Оставшиеся файлы поддержки графики можно разместить в

Вашем каталоге или в подкаталогах с уникальными именами.

Для игры используйте следующие команды конфигурации:

CGA&HERCULES = BOND

TANDY = BOND T

EGA = BOND E

Эти команды отличаются от оригинальных только добавлением через пробел характеристики (символа), определяющей графический режим. Чтобы выйти из игры в ДОС в любое время нажмите <Ctrl> <Alt> <Del> или <Ctrl> <Q>.

Теперь о содержании.

Это последнее приключение Бонда на уничтожение контрабандиста Санчеса. Агент 007 сражается на Краи Кои, над Майамским заливом, под водой и, в финале, в 18-баковом нефтяном танкере. Победа над Санчесом дает Бонду то, чего он хотел - возмездие!

На каждом уровне, Вы имеете панель управления справа на экране. Там показано число оставшихся жизней, а также необходимая информация для игры: число пуль, количество кислорода, остаток времени и др. В определенное время появится сообщение прыгать или стрелять - сделайте это. Один раз пройдя серию, Вы можете повторить ее, быть может, чтобы повысить свои очки, однако это будет значительно труднее.

### Сцена 1.

Бонд и его папарник Феликс Литер низко пикируют в вертолете над Краи Кои, мешая Санчесу покинуть собственный джип. Обходя препятствия (различной высоты) и обстреливая пулеметную точку, поражают джип. Главное - быстрее и ниже!

Панель управления показывает степень повреждения вертолета и высоту его полета.

Управление	Джойстик	Клавиатура
Движение вперед (и вниз)	вперед	Q/UP
Движение назад (и вверх)	назад	A/DOWN
Влево	влево	O/LEFT
Вправо	вправо	P/RIGHT
Огонь/прыжок	кнопка	SPACE

### Сцена 2.

Бонд рвется в бой и выпрыгивает на землю, чтобы схватить Санчеса. Остерегайтесь — много головорезов Санчеса засело в засадах! Но Ваш глазомер и 15-зарядный Беретто может сделать многое! Уклоняйтесь и стреляйте с начала и до конца пока собираете магазины у трупов. Обратите внимание на нефtezаливную цистерну — она взорвется после 4-х прямых попаданий.

Панель управления показывает степень ранения (пять попаданий — конец), а также сколько пуль и магазинов в наличии.

Управление	Джойстик	Клавиатура
Движение вперед (и вниз)	вперед	Q/UP
Движение назад (и вверх)	назад	A/DOWN
Влево	влево	O/LEFT
Вправо	вправо	P/RIGHT
Огонь	кнопка	SPACE
Целиться	кнопка и движение	SPACE+движение

### Сцена 3.

Бонд спускается по канату с вертолета, когда Санчес пытается смыться на Кубу в собственном самолете. Агент 007 заходит в хвост юркого самолета и цепляет его канатом. Помните, Бонд не может прыгать в облаках! Спозиционируйте Бонда точно над хвостом самолета, нажмите гашетку в 'lock-on'. Однако это нелегко в облаках, а время идет...

Панель управления показывает сколько времени имеется до момента оставления Санчесом территории США.

Управление	Джойстик	Клавиатура
Движение вперед (и вниз)	вперед	Q/UP
Движение назад (и вверх)	назад	A/DOWN
Влево	влево	O/LEFT
Вправо	вправо	P/RIGHT
Прыжок	кнопка	SPACE

#### **Сцена 4.**

Агент 007 погрузился на глубину, как только прервал побег контрабандистов наркобизнеса. Теперь, наоборот, Бонд должен сражаться за свою жизнь: водолазы атакуют его. Плаванию под водой препятствует обстрел с лодок. Прикончите вооруженных водолазов (и заберите их гарпуны), нажав клавишу "SPACE", когда Вы направляетесь к ним. Уничтожьте тайник наркотиков — получите премию. Когда появится гидросамолет, поравняйтесь с его лыжей, заценитесь за нее гарпуном - и Вы в следующей серии!

Панель управления показывает уровень кислорода: Вы можете оставаться под водой, пока есть кислород в баллонах.

Управление	Джойстик	Клавиатура
Движение вперед (и вниз)	вперед	Q/UP
Движение назад (и вверх)	назад	A/DOWN
Влево	влево	O/LEFT
Вправо	вправо	P/RIGHT
Убить/забрать гарпун	кнопка	SPACE

#### **Сцена 5.**

Вы мчитесь на бешеной скорости позади гидросамолета на водных лыжах. Следите за камнями и плавающими объектами, чтобы не искупаться. Подтягивайтесь к самолету — в нем спасение.

Управление	Джойстик	Клавиатура
Движение вперед (и вниз)	вперед	Q/UP
Движение назад (и вверх)	назад	A/DOWN
Влево	влево	O/LEFT
Вправо	вправо	P/RIGHT

#### **Сцена 6.**

Вы разрушили фабрику наркотиков Санчеса и тут заметили, что он убегает. Вы должны предотвратить достижение Санчесом границы с запасами наркотиков, расположенных в 18-баковом танкере. Установите захваченный распылитель поверх грузовика, пока не увидите цель. Нажмите "SPACE" - Вы в нем. Используйте грузовик для разрушения танкеров, вплоть до танкера, содержащего Санчеса.

Панель управления показывает степень разрушения Вашего грузовика.

Управление	Джойстик	Клавиатура
Движение вперед (и вниз)	вперед	Q/UP
Движение назад (и вверх)	назад	A/DOWN
Влево	влево	O/LEFT
Вправо	вправо	P/RIGHT
Прыжок	кнопка	SPACE

## "MAN FONGG"

И — Nels Anderson

Г — 1987

Эта игра относится к разряду интеллектуальных развлечений. Основной целью является разбор всех фишек домино так, чтобы игровое поле осталось чистым. Фишки сокращаются следующим образом: любая фишка может сокращаться с себе подобной. Всего на игровом поле по 4 одинаковых фишки. А также существует две дополнительные группы: "Времена года" и "Растения". Внутри каждой из этих групп фишки могут сокращаться в любой последовательности, то есть осень-зима, пальма-цветок и т. д. К тому же, сокращаться могут только фишки, которые имеют хотя бы одну степень свободы слева или справа. Еще необходимо учитывать объемность разбираемой пирамиды.

Всего на игровом поле 144 фишки. Для выбора фишки Вам необходимо с помощью мыши выделить ее, при помощи клавиатуры ввести координаты фишки в соответствии с координатной сеткой. Затем то же делается со второй фишкой и в заключение вводится подтверждение сокращения.

### Клавиши управления:

- H — помощь;
- S — установка;
- T — соревнование;
- S — запись игры;
- R — восстановление игры;
- N — начало новой игры;
- A — перезапуск с данного уровня;
- Q — выход.

Настройку программы можно произвести при запуске, установив в командной строке флажки. Параметры командной строки:

- m — управление от мыши;
- n — пропуск начальной заставки;
- bx — запуск с определенного уровня, где x = 0 — 65535;
- tx — игра на время, где x = количеству минут;
- r — восстановление записанной игры;
- cx — установка цвета фона x = 0 — 15.

## "MECH WARRIOR"

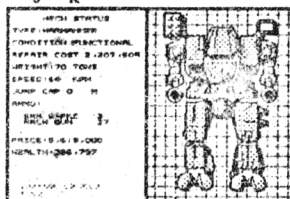
И — ACTIVISION

Г — 1989

О — 1 322

М — Б

У — К

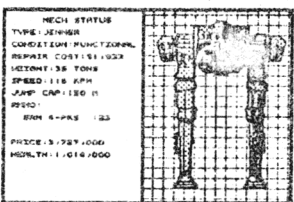
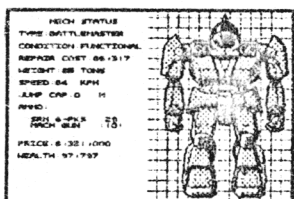
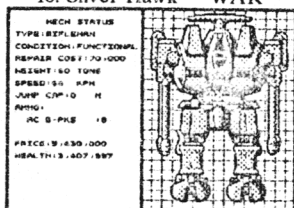


... Между упадком Звездной Научной Лиги и установлением власти наследников Штейна-Павлона прошли века войн, непохожих ни на одну войну случавшихся ранее. Пять великих империй жестоко боролись за исключительное владение сердцами и телами людей. Пересекая туманности и галактики, маршировали армады военных машин, шли, словно титаны через ураган огня. Это было время великих авантур...

Если Вы хотите просмотреть титры и заставки к игре, то после начала загрузки не трогайте клавиши. Если не хотите, то нажмите на любую и попадете в парольный экран. В парольную строку

необходимо ввести определенное словосочетание, соответствующее предыдущему, расположенном на строчку выше. Мы приводим пароли для данной игры, но верхнее словосочетание обозначено лишь его первыми буквами.

- |                       |                             |
|-----------------------|-----------------------------|
| 1. Glory Boy — RAZ    | 11. Sakhara — FAR           |
| 2. Tin Man — PF       | 12. Mad Dog — PB            |
| 3. Black Jack — CC    | 13. Grim Jim — BAB          |
| 4. Black Witch — EGA  | 14. Red Lance — HOT         |
| 5. Dragon Tail — SEX  | 15. Duck Soup Slasher — FOX |
| 6. Small Room — MAS   | 16. Red Arrow — VV          |
| 7. Yellow Bird — JAS  | 17. Grave Walker — TIN      |
| 8. Black Baron — ZAR  | 18. Renegade — BAD          |
| 9. Snow Fire — CAT    | 19. Bad Dream — FAD         |
| 10. Silver Hawk — WAR |                             |



После идентификации на экране появится картинка с пейзажем планеты, на которой Вы находитесь и условные значки главного меню, частично закрытые надписью, сообщающей о цели игры. Вам нужно отыскать и победить темные силы, истребляющие человечество. Для этого у Вас осталось всего пять лет.

Если Вы понимаете хоть немного английский язык, то можете попытаться поймать Грига Гриза — страшного космического пирата. Проверьте свои детективные способности. Заметим лишь, что расследование сводится к перелету с планеты на планету и разговорам со встречающимися там людьми и нелюдьми. Читайте сообщения, находящиеся в памяти компьютера, заходите в бар, где за стаканчиком можно услышать новости...

Ну а если Вы не желаете быть детективом, то можете игнорировать все сообщения и попробуйте просто заработать себе на жизнь. Сделать это можно двумя способами — спекулируя боевыми роботами или пойдя в наемники. Правда, для спекуляции надо знать, где лучше покупать, а где продавать. Причем еще надо учитывать затраты на перелет, так как при этом берется таможенная пошлина, кратная количеству перевозимых роботов. Поэтому, чем меньше роботов Вы везете и чем они сложнее, тем выгоднее их продавать.

А при наемничестве нужно учитывать, что чем проще Ваши роботы, тем меньше денег Вы заработаете. Но вернемся к главному меню.



Левый верхний значок позволяет просмотреть статус главного героя (имя, возраст, репутацию, наличный капитал), а также отношение к нему со стороны правителей пяти империй. Сначала оно нейтрально, но если Вы своими действиями навредите кому-то из них, то может перерасти в ненависть. Обычно спекуляция не вызывает раздражения. Более того, торговля может вызвать

расположение той империи, которой Вы продаете роботов.

Этот же пункт меню даст возможность просмотреть характеристики экипажа (CREW), закрепить или поменять для каждого человека робота, уволить ("DISMISS") бойца. Нужная строка подменю выбирается курсорными клавишами (мышью) и при доступности подсвечивается желтым цветом. Фиксация осуществляется при нажатии "ENTER", а закрепление (замена) робота происходит при зеленом цвете клавишами "UP"/"DOWN".

Кроме того Вы можете прочитать поступившие сообщения (NEWS NET) и пролистать

их.



Следующий ниже значок меню приведет в механический комплекс, где можно просмотреть количество и состояние имеющихся у Вас роботов (REVIEW MECHS), купить или продать дополнительное вооружение (EXTRA AMMO) и просмотреть список роботов, предлагаемых на продажу (BUY MECHS).

В "REVIEW MECHS" можно выбрать какого-то из своих роботов, отремонтировать его (REPAIR), загрузить боеприпасами (RELOAD) и продать (SELL).

В "EXTRA AMMO" выбор левой колонки позволяет купить нужное оружие (слева, сверху — для какого робота оно подходит), а выбор правой колонки — продать оружие. Между ними указана продажная цена.

При покупке робота (BUY MECHS) Вы узнаете, сколько он стоит, сколько нужно затратить на восстановление (REPAIR COST) и каковы повреждения.

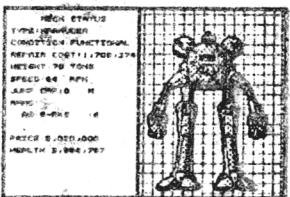
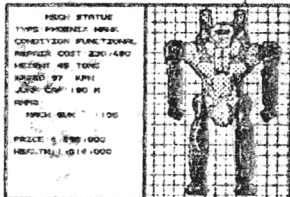


Следующий значок покажет, в какой империи Вы находитесь и поможет наняться для выполнения той или иной миссии. При листании договоров важно обращать внимание на то, какого типа миссия, где она должна выполняться, сколько и каких роботов у противника и сколько Вам за это заплатят. Причем, можно и поторгаться о цене и процентах отчислений. Для этого клавишами

"UP"/"DOWN" подведите курсор к нужной цифре и нажмите "ENTER". Когда выбранная цифра станет желтой, теми же клавишами можно изменить ее значение. Опять нажмите "ENTER" и верните курсор вниз. Нажмите "ENTER". После этого Ваши условия либо будут приняты, либо скорректированы (в сторону уменьшения), либо отвергнуты (цифры вернутся в исходное состояние). Если цифры скорректированы, можно еще поторгаться, но слишком не усердствуйте, иначе договор вообще будет расторгнут.

Если Вы подрались на выполнение какой-то миссии кроме охраны (DEFENCE), то это может повлечь осложнения во взаимоотношениях с соседями и впоследствии Вы не сможете иметь с ними деловых откошений.

Обратите внимание, сколько у противника тяжелых роботов, сколько средних и легких. Сопоставьте это с количеством и типом Ваших роботов к с ценой восстановления после боя. Игра стоит свеч?

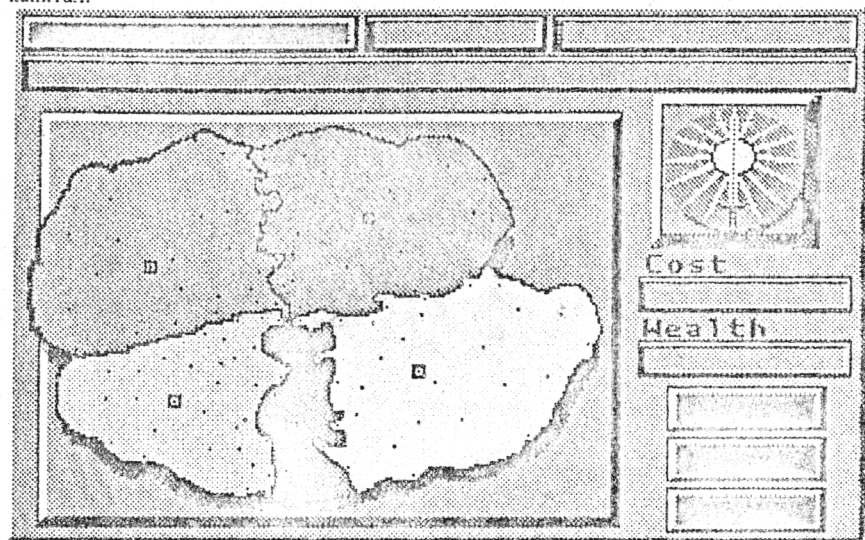




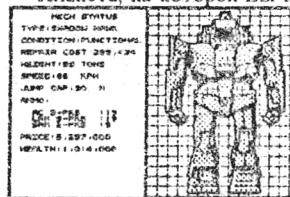


Правый верхний значок позволяет перелетать от планеты к планете. На высвечиваемом экране Вы увидите в центре карту галактики (см. рис.), в верхней строке — название планеты, климат, население, а чуть ниже — дополнительная информация о статусе планеты. Справа находится знак империи, к которой принадлежит выбранная планета, ниже — цена перелета и Ваш капитал.

капитал.



Планета, на которой Вы находитесь, обведена рамкой. Выбрать планету для перелета



можно тремя способами. Во-первых, выбрав транспарант "PLANETS" и, затем, название империи, Вы сможете просмотреть список всех планет, принадлежащих данной империи. Переместив подсветку на нужную планету и нажав "ENTER", Вы тем самым поместите ее название в верхнюю строку. При этом планета, куда Вы собираетесь лететь, буде обведена рамкой. Во-вторых, можно ввести название планеты прямо в верхнюю строку. Для этого в тот момент, когда название планеты подсвечено желтым, нажмите "ENTER" — в очищенную строку можно вводить

название с клавиатуры. И, наконец, можно перемещать квадратик по карте с помощью курсорных клавиш, но сначала нужно нажать клавишу "LEFT".



Транспарант "TRAVEL" переносит Вас на заданную планету.

Значок, расположенный ниже, приведет Вас в бар, где можно выпить стаканчик виски, послушать свежие новости (ORDER DRINK) и набрать экипаж (RECRUIT CREW). При выборе последнего пункта, Вы сможете увидеть краткую характеристику кандидата, стоимость найма и прочесть его реплику.



В правом нижнем пункте меню Вы можете сохранить/загрузить игру, включить/выключить звук, задать степень детализации (низкая, средняя, высокая), начать игру сначала, выйти в DOS. Транспарант "CONTINUE" предназначен для продолжения игры, если Вы передумали или просто сохраняли игру перед опасным этапом.

### **Управление роботами и ведение боя.**

После заключения контракта, Вы можете перераспределить роботов между членами экипажа (если роботов больше чем пилотов, можно задать и другую принадлежность), проверить состояние своих роботов и перелететь на планету, где должна осуществляться миссия.

### **Управляющие клавиши.**

P — пауза.

J — прыжок (для легких и средних роботов). Нажав во время полета клавишу "UP", Вы сможете перемещаться вперед.

U — встать после приземления.

1..9 — переключение оружия.

W — последовательное подключение оружия после выстрела.

ENTER — включение и переключение рамки идентификации цели. Двойной рамкой обводятся свои роботы, одиночной — противник.

M — прицел выше.

N — прицел ниже.

< — прицел влево.

> — прицел вправо.

E — информация о выбранном роботе.

D — информация об управляемом Вами роботе.

Z — масштабирование изображения (циклически).

S — переключение звука.

H — изменение цвета индикации.

T — обзор сектора.

C — командный пульт. В этом режиме Вы можете просмотреть карту поля боя, проследить за действиями членов экипажа, состоянием их роботов и отдать приказ. Например, при отдавании приказа на атаку противника, можно выбрать какого-то из своих роботов и дать ему задание на атаку конкретного робота противника. В этом случае между двумя роботами (Вашим и противника) будет прочерчена линия. Переключение цели осуществляется курсорными клавишами, а внизу высвечивается название атакуемого робота. "ACT ON OWN" говорит о том, что робот действует самостоятельно.

При обороне хотя бы один робот должен оставаться у охраняемого объекта, а Ваш робот может зайти в тыл наседающим, где они его не обнаружат. Бейте по ногам — это наиболее быстрый способ вывести робота из строя.

UP — вперед, увеличение скорости (при движении вперед).

DOWN — назад, уменьшение скорости.

LEFT — влево.

RIGHT — вправо.

SPACE — огонь, выход из командного окна.

## "MILLENNIUM"

H - PARAGON PRODUCTION

Г — 1991

Q — 594

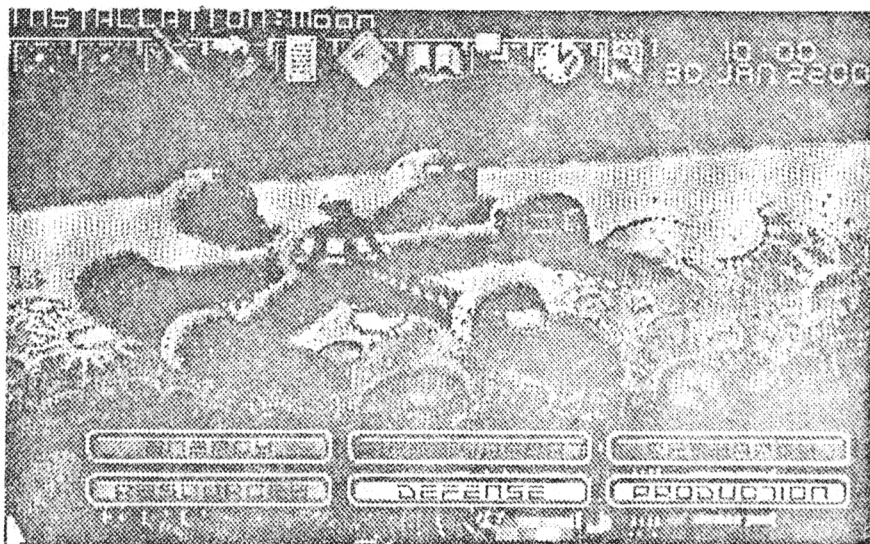
M - E/V

$$y = K/M$$

Год 2200... На Земле произошла ужасная катастрофа. После того, как она столкнулась с гигантским астероидом, Все живое погибло и лишь свирепые ураганы сталкивались над ее поверхностью, разнося пепел и дым от многочисленных пробудившихся вулканов.

Лишь на Луне и на Марсе остались небольшие колонии, состоящие в основном из ученых. Эти две колонии могли бы объединиться и вместе искать выход из создавшегося положения. Но, увы, руководитель марсанинской группы оказался злобным и коварным созданием, возмнившим себя владыкой. Под его руководством быстро зачахла наука, забылись все навыки и умения, кроме одного — воевать и завоевывать плоды чужого труда. Поэтому Вам, в качестве командира Лунной базы, придется выкарабкиваться самостоятельно, сдерживая натиск природы и отражая атаки злобных марсиан...

Игра рассчитана на EGA или MCGA (VGA) монитор, а управление в ней удобнее всего осуществлять с помощью мыши. По умолчанию, при запуске файла "MILL.COM" устанавливается подключенный тип монитора. Если хотите установить другой тип монитора, то после имени файла наберите краткую аббревиатуру нужного адаптера и увидите сообщение о том, какой тип монитора установлен. Там же Вам предложат выбрать один из трех звуковых адаптеров. Нажмите соответствующую цифровую клавишу и два раза "ENTER" — появится основной экран с изображением солнца, ближайших к нему четырех планет и пояса астероидов. Мы приводим другое изображение.



Это — основная лунная база. В левом верхнем углу экрана расположено сообщение о том,

где Вы сейчас находитесь. При перемещении стрелки-курора по экрану в правом верхнем углу будет появляться название выбранного объекта. Если в этот момент нажать левую кнопку мыши, то Вы либо войдете внутрь объекта, либо отдадите какой-нибудь приказ.

Под сообщением о местонахождении расположено рабочее меню, с помощью которого можно перемещаться во времени и пространстве, просматривать поступившие сообщения и справочную информацию, а также сделать некоторые установки в игре. Это меню присутствует на всех игровых полях, но в некоторых случаях оно недоступно. Справа от рабочего меню находится текущее время и дата игры.

Кратко опишем каждый квадратик меню, проходя по ним слева направо.

Самый левый — **MOON BASE**. Выбирая его можно из любой точки солнечной системы вернуться на Лунную базу. Практически не используется, т.к. то же самое проще делать с помощью правой кнопки мыши. Однако из летательного аппарата, если в нем производилась установка курса и из башни управления оружием (**DEFENCE**) нужно выходить другим способом. Но об этом — ниже.

**COLONIES**. Этот пункт выбирается лишь тогда, когда имеется хоть одна колония. Тогда высвечивается список имеющихся баз и Вы можете выбрать нужную и переместиться на нее.

**CRAFT ROSTER** — список летательных аппаратов (ЛА). Чуть выше списка появляется сообщение, где выбранный аппарат находится, а цвет названия ЛА говорит о его состоянии:

- красный — в полете;
- желтый — на орбите;
- зеленый — на базе.

Выбрав нужный ЛА, Вы сможете:

- увидеть где он находится и сколько времени осталось до цели (внизу, в центре экрана);
- просмотреть количество полезных ископаемых и оборудования на борту (слева — изображение бочки и ящика);
- избавиться от груза (красная стрелка, давящая бочку);
- начать посадку (изображение корабля и красной стрелки);
- задать курс ("I") зеленого цвета, при этом высвечивается список планет и после выбора можно увидеть, сколько лететь до цели и согласиться с этим (**CONFIRM**) или отказаться (**CANCEL**);
- включить автопилот и тем самым выйти из корабля.

На некоторых ЛА можно вести бой (три желтые стрелки) и брать полезные ископаемые с астероидов (**TAKE IT**) или оставлять их (**LEAVE IT**).

**DATA BASE** — список всех планет солнечной системы в порядке их удаленности от Солнца. Если планета исследована, то можно увидеть список полезных ископаемых, находящихся на ней. Красный цвет говорит о том, что никаких данных об этой планете нет. Зеленый указывает на то, что планета исследована с помощью автоматических станций. Белым цветом помечены планеты, где находятся Ваши базы.

**BULLETIN BOARD** — последние восемь из поступающих по ходу игры сообщений. Самые свежие выделены желтым цветом.

**FILE ACCESS** — установки в игре. Можно включить/выключить звук, запустить генерацию новой игры и выйти в DOS. Для того, чтобы сохранить игру необходимо выбрать красную точку в одной из четырех строк с датами — текущая ситуация сохранится в данной строке. Чтобы загрузить интересующую Вас дату выберите зеленую точку.

В **LOG** Вы сможете просмотреть сколько на данную дату у Вас кораблей, колоний, количество населения в них и насколько используются Вами ресурсы солнечной системы (в процентах).

**ZOOM OUT** — увеличение масштаба. Если Вы находитесь в каком-то помещении или на планете, то выбирая этот пункт сможете постепенно удалять точку обзора вплоть до самой крайней планеты.

**ADVANCE HOUR** — принудительная прокрутка часов. Полезно при посадке космического корабля, на которую требуется около 45 минут.

**ADVANCE DAYS** — добавить дни. Если в предыдущем случае появляется картинка с бегущими лунами, то здесь уже появляются планеты.

Теперь имеет смысл переместить взгляд ниже и разобраться в каком из модулей, что находится.

**Самый ближний модуль** — это перерабатывающая фабрика (RESOURCES). Здесь можно увидеть, какие полезные ископаемые имеются на планете и каково их удельное количество (кг/тонна). Эти цифры красного цвета. Также можно понять, сколько этих полезных ископаемых произведено на Вашем заводе (белые цифры). Наиболее нужными являются:

- титан (TITANIUM);
- алюминий (ALUMINIUM);
- медь (COPPER);
- серебро (SILVER);
- платина (PLATINUM);
- железо (IRON).

Поэтому, когда будете выбирать планету для колонизации, смотрите, чтобы она была не очень далеко и чтобы на ней были нужные полезные ископаемые. Но прежде, чем добывать эти ископаемые, нужно перевести модуль в рабочее состояние (ON), а для этого требуется 37 KW энергии и не менее 50 человек.

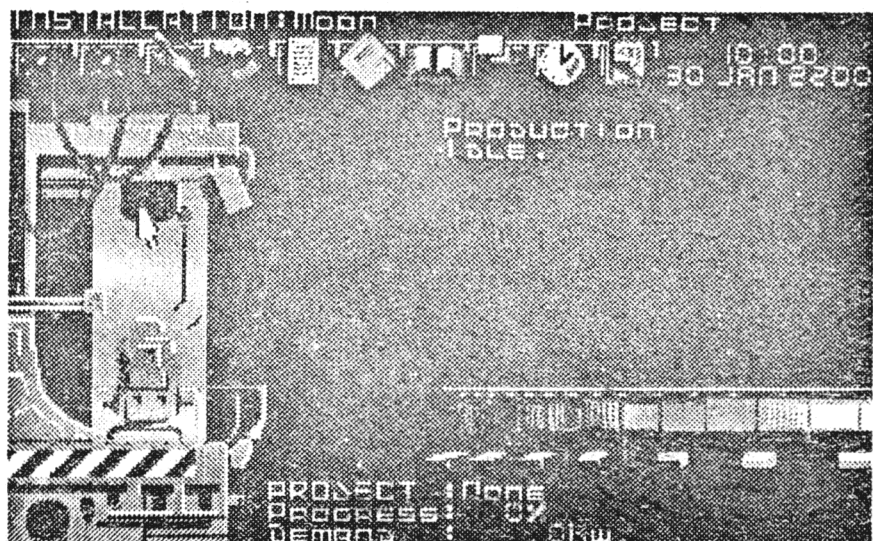
**Следующий модуль**, расположенный чуть дальше и левее — научно-исследовательский центр (RESEARCH). Здесь можно запустить исследование или разработку системы жизнеобеспечения (SUPPORT), энергоснабжения (ENERGY), оружия (WEAPONS), транспортных средств (TRANSPORTATION) или планет (COLONIZATION). Делается это просто. Выбирается интересное Вас наименование и в появившемся списке помечается объект исследования. После этого справа появляется его название и количество процентов исследованности (придется прокрутить время). Как только объект будет полностью исследован ниже появится информация о том, сколько энергии и какие материалы нужны для его производства. Этот модуль присутствует только на Луне.

**Расположенный далее по кругу модуль** является энергостанцией (ENERGY). В него надо входить в первую очередь, т.к. собственного станционного генератора мощностью 7 KW ни на что не хватает. Поэтому нужно включить имеющийся в наличии солнечный генератор MK1. Для этого нужно просто выбрать название этого генератора. Вырабатываемая мощность сразу подскочит до 100 KW.

**Идем дальше по кругу.** Это — модуль жизнеобеспечения. В нем находится полусфера, рассчитанная на 100 человек. Впоследствии Вы сможете построить еще 5 таких полусфер. К сожалению полусферу нельзя загрузить на транспортный корабль и отправить в колонию.

**Следующий модуль** производственный (PRODUCTION). Здесь можно произвести практически все, если есть достаточное количество полезных ископаемых. Выберите квадрат, находящийся слева (на рисунке на него указывает стрелка). Если Вы попали туда, куда надо, то появится список того, что Вы можете произвести. Этот список будет дополняться по мере окончания разработки того или иного объекта.

Если какого-то вида полезных ископаемых не хватает, то его название высветится красным цветом. Это здание также присутствует только на Луне.



*Последний из периферийных модулей* — защита (DEFENCE). При атаке лицо в центре экрана сменяется изображением нападающего корабля. По нему нужно стрелять, нажимая левую кнопку мыши и переводя перекрестье на цель. Но до этого нужно выбрать левый прямоугольник, чтобы отдать истребителям (FIGHTER) приказ на атаку. Если выбрать правый прямоугольник, то орбитальные лазеры автоматически собьют цели. Разумеется если данные виды оружия Вами произведены.

Внизу Вы увидите количество целей, расстояние до них и другую информацию. Выйти из этого модуля можно, выбрав прямоугольник "EXIT".

В центре находится ангар с восемью посадочными площадками для космических кораблей (BAY). Если на площадке находится корабль, то его можно выбрать. В этом случае Вы увидите другую картинку, на которой слева находится изображение летательного аппарата, справа — его название и параметры, а внизу — меню управления.

Выбрав самый левый прямоугольник, Вы сможете переименовать ЛА.

Следующий значок позволяет набрать экипаж, если в этом есть необходимость. Затем можно посмотреть количество оборудования, полезных ископаемых и отдать приказ о выходе на орбиту. Прямоугольник, пересеченный красным крестом используется для того, чтобы разобрать аппарат. При этом запасы ресурсов и население возрастают.

**Как играть.**

Итак, Вы находитесь на Лунной базе. Пройдитесь по модулям, посмотрите, чего у Вас сколько и в каком оно состоянии. Теперь пойдите в модуль электростанций и включите генератор "МК1". Затем перейдите на перерабатывающую фабрику и запустите производство материалов. После этого посмотрите, что делают Ваши ученые (RESEARCH) и поручите им что-нибудь разработать. Лучше всего, если это будет более мощный генератор. После окончания разработки "МК2" в списке появится "МК3". Его также можно начать

проектировать.

Прокрутите пару дней, чтобы перерабатывающая фабрика могла хоть что-нибудь произвести и запустите производство исследовательского спутника (он разработан ЛО начала игры). Опять прокрутите несколько дней и когда появится сообщение о том, что спутник готов, запустите его к какой-нибудь планете. Делается это так. Выберите ангар, затем посадочную площадку и выведите спутник на орбиту (изображение кораблика с красной стрелкой). Дальше можно поступить двояко. Либо выбирается ZOOM до тех пор, пока не появится изображение Луны со спутником на орбите. Выбирается спутник и Вы оказываетесь внутри.

Либо вызывается список ЛА, а в нем — название спутника (в данном случае это будет "PRB01"). Вы опять же окажетесь внутри.

Задайте курс и выйдите наружу. Если спутника на орбите нет, значит он улетел или сел обратно на поверхность Луны. Если Вы не уверены в том, что правильно отдали команду, можете снова выбрать список ЛА и там посмотреть, где находится тот, кого Вы послали (д.б. надпись "IN TRANZIT TO...")

Дальше поступайте, как подскажет разум. Игру можно закончить за несколько часов, а можно играть неделями. Правда на экране может пройти пара десятков лет.

#### **Может быть полезным.**

После того, как взорвется "SOLAGEN MK3", придется начинать все сначала.

Со временем на Вашу базу начнут нападать марсиане, поэтому не забывайте о производстве оружия. Полезно, чтобы вместе с производством, что-нибудь и проектировалось.

В некоторых случаях может не хватать энергии для производства, поэтому придется отключать перерабатывающую фабрику.

Чем дальше от Солнца, тем меньше энергии вырабатывают генераторы. Берите с собой тот, что помощнее.

Вместе с планетной станцией отправляйте баржу с генератором и, минимум, десятью истребителями. Обычно марсиане нападают группами не более десяти, поэтому полноторакратное превосходство над ними, дает полную гарантию неуязвимости.

Корабль, доставивший вакцину, должен находиться на планете до тех пор, пока не снимут карантин.

Чтобы построить JUGGERNAUT необходимо иметь на Лунной базе один FLEET CARRIER.

После колонизации Марса соберите все истребители на Лунной базе.

Ну и кое-что еще. Но попробуйте решить эти проблемы самостоятельно.

#### **Краткая характеристика производимой продукции.**

##### **ТРАНСПОРТ.**

PROBE — исследовательский спутник.

GRAZER — сборщик полезных ископаемых с емкостью бункера 250 тонн. Экипаж 4 человека. Может собирать полезные ископаемые в поясе астероидов. Но и только. На планеты его посылать бессмысленно.

WAVERIDER — космокатер грузоподъемностью 50 тонн и с экипажем 10 человек. Полезен для быстрой доставки небольших грузов, так как летает в два раза быстрее всех остальных.

CARRACK — космобаржа. Экипаж 80 человек. Можно загрузить все, что угодно, но не более 1000 тонн.

S.I.O.S. — планетная станция. Перед строительством необходимо указать для какой планеты она предназначена. После сборки выводится сразу на орбиту.

**FLEET CARRIER** — боевой крейсер. Грузоподъемность 1050 тонн, что позволяет загрузить 35 истребителей и выйдя на орбиту враждебной планеты отразить с их помощью атаку.

**JUGGERNAUT** — переоборудованный крейсер, приспособленный лишь для перевозки терраформера.

#### **ОРУЖИЕ.**

**FIGHTER** — истребитель, наиболее эффективное оружие против кораблей марсиан.

**ORBITAL LASER** — стационарный лазер наведение и стрельба автоматические, но поскольку они неподвижны, то уничтожаются легче.

#### **ЭНЕРГИЯ.**

Десять типов генераторов, причем десятый — самый мощный.

#### **ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЕ.**

**MODULE** — типовой блок жизнеобеспечения, рассчитанный на 100 человек.

**BUNKER** — он и есть бункер, т. е. укрытие.

**VACCINE** — средство от венерической болезни (не путать с венерическими!)

**TERRAFORMER** — преобразователь планетной среды. Нужен только на Земле.

### **"MYTH" (KONAMI'S KNIGHTMARE)**

И — KONAMI

Г — 1992

О — 238

М — Е

У — К

В этой игре Вы попадаете в милитаристскую сказку. Главные герои (один или два) перемещаются по полю боя, плавно сдвигающемуся сверху вниз. Навстречу попадают различные воинственные персонажи, стреляющие ядрами и стрелами, скелеты, бросающиеся костями и пр. Все это нужно уничтожать с помощью имеющегося у Вас оружия. После загрузки Вы увидите картинку со средневековым замком и услышите превосходную музыку. Если Вы заняты каким-то делом, а компьютер свободен, то загрузите игру и пусть музыка играет. Внизу заставки можно увидеть бегущую строку, сообщающую некоторые моменты об игре и ее авторах. Нажмите любую клавишу и тогда высветится меню:

1. DEFINE KEYS;

2. ONE PLAYER;

3. START GAME.

Нажимая соответствующие цифровые клавиши выбирайте тот или иной пункт меню. В первом пункте можно установить клавиши управления. Если Вы нажали "1", то высветится подменю задания клавиш управления. В этом окошке поочередно высвечиваются слова обозначающие направления движения героя и стрельбу (UP, DOWN, LEFT, RIGHT, FIRE). Нажимайте последовательно удобные Вам клавиши. После нажатия последней клавиши Вы автоматически попадаете в главное меню. При нажатии "2" в этой строке главного меню будет меняться количество игроков (ONE PLAYER или TWO PLAYER). Сразу советую нажать эту клавишу и задать двух игроков, даже если играет один. Затем задайте последовательно управление так, чтобы клавиши огня для обоих героев были рядом. Пусть Вы и не сможете управлять ими одновременно, но плотность огня увеличится (очень полезно против персонажей передвигающихся зигзагами). Если Вы попытаетесь задать одинаковое управление для обоих персонажей, то на клавиши будет реагировать только один. Всего бою дается 16 жизней и при завершении уровня еще одна — призовая. О том, что Вы приблизились к концу уровня, Вам скажет полное уничтожение в огне всех препятствий. С этого момента придется бороться с различными монстроподобными



созданиями, кидающимися всякой гадостью.

Сместитесь в нижнюю часть экрана и постоянно двигайтесь справа налево, не забывая о своем оружии. Эти создания не погибают с первого выстрела и об оставшейся у них силе говорит вспыхивающая при попадании в них рамка экрана. Если она стала красного цвета, то победа уже близко.

#### **Полезные советы:**

Стреляйте как можно чаще, смещаясь в какую-либо сторону. Это будет некоторой гарантией от неожиданно появляющихся чертей.

Стреляйте так же по столбикам, стоящим тут и там. Пройдя через появившееся изображение, Вы либо получите дополнительные очки, либо заморозите на время (появятся в левом верхнем углу) всех врагов, либо вообще их уничтожите.

Периодически на поле боя выплывают черные круги. При выстреле в них последовательно появляются изображения одного из 8 доступных видов оружия. Выбирайте меч или его двоянный вариант, так как остальные виды оружия дают не более трех выстрелов подряд до столкновения с препятствием. Мечи же позволяют кидать их непрерывно.

Также на поле боя появляются черные круги с изображением букв. Они дают:

S — очки;

P — щит, но защищает не ото всех;

T — невидимость и неуязвимость, но неподвижные препятствия приходится обходить, можно стрелять.

F — стрелять нельзя, но любые прикосновения к врагу вызывают его гибель.

Об окончании времени действия буквы говорит мигание героя.

Избегайте контактов с подвижными фигурами — это смерть.

Если каким-либо препятствием Вас прижало к нижнему краю экрана, Вы так же погибните.

Стрелять можно только вперед, поэтому старайтесь не пропускать врагов в тыл, откуда они посылают вдогонку Вам смерть.

Если Вы погибли на каком-то уровне совсем, то после выхода на главное меню выберите опять "START GAME". В этом случае игра начнется с того уровня, что Вы не прошли но опять с 16 жизнями.

## **"OFFROAD" V 1.10**

И — MONTSOFT

Г — 1988

М — CGA

У — К

На небольшом грузовике Вам необходимо проехать трассу ралли. На пути Вам будут встречаться препятствия, которые нужно перепрыгивать или расстреливать. Всех конкурентов нужно уничтожить. Если они приближаются сзади, то их нужно пропустить вперед, а затем расстрелять. За каждые 1000 очков Вам добавляют 1 жизнь.

#### **Клавиши управления:**

SPACE — огонь;

RIGHT — ускорение;

LEFT — торможение;

UP — прыжок;

ESC — выход в DOS;

Ctrl+R — рестарт;

P — пауза.

## "PANGO"

И — SHENG-CHUNG LIU  
Г — 1983

Игра состоит из 25 лабиринтов, которые циклически повторяются с увеличением скорости. Цель игры — набрать как можно больше очков. Но бегать по лабиринту просто так нельзя, так как Вас преследуют по пятам пчелы, которых можно давить камнями. При ударе по камню он начинает перемещаться в заданном направлении. Если у него нет степени свободы, то он уничтожается. На прохождение уровня дается 1 минута. В зависимости от сложности игры в лабиринте могут быть от 2 до 6 пчел, причем после гибели очередной пчелы вскоре появляется новая. Наиболее результативно забивать пчел камнями. Однако имеется возможность выстроить в одну линию бриллиантовые камни у стены или на поле. В последнем случае Вы переходите на следующий уровень с премией в 10000 очков. А если камни были у стены, то премия только 5000 очков. Также учитывается время прохождения уровня: чем меньше затрачено времени, тем больше премия. За каждые 30000 очков добавляется одна жизнь.

### Клавиши управления:

K	— движение вправо;
;	— движение влево;
L	— движение вниз;
O	— движение вверх;
1... 5	— выбор уровня игры;
H	— просмотреть таблицу рекордов;
Q	— вкл./выкл. звук;
P	— информация;
X	— выход в DOS.
SPACE	— удар;
Другие	— остановка;

В эту игру рекомендуется играть на машинах PC XT, "Поиск" и подобных по процессору.

## "PC MAN"

И — ORION SOFTWARE  
Г — 1982

Колобку в лабиринте необходимо собрать все горошины. Четыре осьминога гоняются за ним, выходя по одному или группой из своего укрытия. Самый лучший способ удрать от них — маневрировать. На прямой Вас ждет смерть. Если съесть большую горошину, то роли на некоторое время поменяются. В этот момент осьминогов можно есть, лишая их на время возможности передвижения. За первого осьминога дается 200 очков. За каждого последующего — в 2 раза больше. Кроме того имеется возможность собирать предметы, за которые даются дополнительные очки. За каждые 10000 очков — дополнительная жизнь. После того, как собраны все горошины, Вы переходите на следующий уровень.

### Клавиши управления:

LEFT	— движение влево;
RIGHT	— движение вправо;
UP	— движение вверх;
DOWN	— движение вниз.

Выхода в DOS нет.

## "PHARAON'S TOMB"

И — AFOGHE SOFTWARE

Г — 1990

Человечек бсгает по лабиринтам и собирает сокровища, при этом он может бросать копьа (если они есть) и передвигать некоторые камни. Для выхода на следующий уровень необходимо взять ключ и открыть дверь.

### Клавиши управления:

RIGHT или Alt — движение вправо;

LEFT или Ctrl — движение влево;

SPACE — прыжок;

от Z до ? — бросить копье;

E — вкл./выкл. звук;

S — записать игру;

R — восстановить игру;

P — пауза;

Q — выход.

Эта игра может работать неправильно если в ОЗУ находятся резиденты типа SideKick, которые используют подсобные комбинации "hot key" или русификаторы, изменяющие знакогенератор.

## "PIRATES!"

И — MICROPROSE

Г — 1987

О — 775

М — C/B

У — К

"PIRATES" — типичная игра для романтиков с большой дороги. Различные приключения, погони, драки и пр. Вам обесеченны.

После загрузки перед Вами **три пункта**:

**START A NEW CARBER** — начать новую игру. Сдесь Вы выбираете исторический период, имя, профессию, уровень. Потом Вы должны отгадать пароль. Если не получилось — лучше начните заново (пароли — в "pirates.doc").

**CONTINUE A SAVED GAME** — продолжить записанную игру.

**COMMAND A FAMOUS EXPEDITION** — возглавить великую экспедицию. Тоже что и I-й пункт, но задан период и лучшие начальные условия (больше людей и кораблей).

Действие игры разворачивается в Карибском бассейне. Для удобства можно взять карту.

Чтобы хорошо ориентироваться в игре, необходимо знать, что обозначают пункты меню и т.п.

1. Обычное меню, вызывается нажатием клавиши "ENTER" или "5" на дополнительной клавиатуре (если Вы просто плывете).

CONTINUE TRAVELAS — продолжить игру.

PARTY STATUS — получить справку о текущем положении (количество людей, кораблей, пушек, товаров и т.д.).

PERSONAL STATUS — текущий личный статус игрока (звания, капитал, количество земли, известность и т.п.).

SHIP'S LOG — корабельные новости.

MAPS — карты.

CITIES — справки о городах.

TAKE SUN SIGHT — узнать время.

SAVE GAME — сохранить (только в городах).

**DIVIDE PARTY** — разделить Ваши корабли на две группы. Вторая группа будет отмечена неподвижным кораблем. Эта группа будет действовать самостоятельно, т.е. грабить без Вашего участия и позже Вы сможете объединиться (только в море).

**JOIN PARTIES** — объединить части (только в море).

Справка (на примере **BARBADOS**):

Barbados (название);

English (чья колония);

1 Fort (количество фортов, если нет форта, то бой идет сразу на шпагах);

80 Soldiers (количество солдат);

1900 Citizens (количество жителей);

3000 Gold (золото);

Prospering (текущее состояние города, например, "prospering" — процветает).

2). Меню при входе в город.

**SAIL INTO HARBOR** — зайти в порт (если у Вас мало людей, то это действие чревато потерей корабля).

**ATTACK TOWN** — атаковать город.

**SNEAK INTO TOWN** — войти в город пешком.

**LEAVE TOWN** — покинуть город.

3). Меню в городе.

**VISIT THE GOVERNOR** — нанести визит губернатору (довольно полезное действие, т.к. можно получить задание, очередной титул, продать пленника и т.п.).

**VISIT A TAVERN** — зайти в таверну (можно пополнить команду, получить новости, купить карту и т.п.).

**TRADE WITH A MERCHANT** — торговать с торговцем (можно продать или починить корабль, но в некоторых городах с Вами не будут торговать, чаще всего в испанских).

**DIVIDE UP THE PLUNDER** — поделить добычу.

После этого Вам предоставляется выбор:

**PLAN ANOTHER EXPEDITION** — начать новую экспедицию;

**RETIRE FROM PRIVATEERING** — расстаться с пиратской жизнью;

**ADVANCE TO ... LEVEL** — перейти на следующий уровень;

**CHECK INFORMATION** — вызвать меню N 1;

**LEAVE TOWN** — покинуть город;

4). Меню при встрече корабля:

Сначала:

**INVESTIGATE** — узнать, что за корабль;

**CONTINUE VOYAGE** — продолжить путешествие;

После идентификации корабля:

**CLOSE FOR BATTLE** — атаковать корабль;

**HAIL FOR NEWS** — получить новости;

**SAIL AWAY** — идти прежним курсом;

Во время сражения кораблей внизу на экране отображается текущее положение кораблей (на примере шлюпа):

Sloop — название;

4 guns — пушки;

26 men — экипаж;

no damage — степень повреждения (нет повреждений);

Guns loaded — пушки заряжены (Reloading-заряжаются);

Степени повреждения (по возрастанию): sail damage, lost a mast, hull leaking, ship sinking.

Потом корабль тонет.

Во время abordaja (также во время сражений в городе и в некоторой степени во время дуэлей) внизу следующие пункты:

FORCE — количество человек у данной стороны;

MORALE — боевой дух по возрастанию: panic, shaken, angry, firm, strong, wild! Потом победа.

Характеристики кораблей, max (по убыванию маневренности):

Pinnace	Sloop	Barque	Cargo fluyt	Merchantaman
20 tons	40 tons	60 tons	80 tons	100 tons
64 men	96 men	128 men	160 men	192 men
8 guns	12 guns	16 guns	20 guns	24 guns
Frigate	Fast galleon	War galleon	Galleon	
120 tons	120 tons	140 tons	200 tons	
224 men	??? men	256 men	??? men	
28 guns	?? guns	32 guns	?? guns	

Удачно попирагствовать!

## 'PREHISTORIK'

И — Titus  
Г — 1991  
О — 808  
М — C/H/V  
У — К

Сквозь ужасные джунгли на заре развития человечества бредет голодный древний человек, крепко сжимающий в своей мускулистой руке единственную свою надежду на выживание — тяжелую дубину. Человек возвращается домой из далекого похода за продовольствием. Если Вы не поможете ему, то все его родственники в далекой пещере погибнут с голоду. По дороге к родной переше встретится куча живых и неживых препятствий. Вам надо загасить все, что можно загасить и постоянно пополнять запас провизии. Не забывайте заходить в разные пещеры, там бывает кое-что интересное. Старайтесь как можно быстрее загасить индейца, тогда Вам перепадет какой-нибудь подарок: часы продлевают время, пружина увеличивает высоту прыжка. Только не ходите за дорожный знак "Движение людоедов запрещено", а то Вас вернут назад.

На уровнях, где отображается запас продовольствия необходимо набирать его по максимуму, иначе Вас не пустят на следующий уровень.

### Клавиши управления:

LEFT	— движение влево;
RIGHT	— движение вправо;
UP	— прыжок;
DOWN	— вход в пещеру;
SPACE	— удар дубиной;
F2	— вкл./выкл. звук;
F10	— пауза;
ESC	— выход из игры.

## "PSION CHESS"

И — PSION LTD.

Г — 1985

Возможна игра в шахматы между двумя людьми, человеком и компьютером, а также компьютера самого с собой. Большое разнообразие уровней сложности и возможность решения шахматных задач до 6 ходов. Возможна игра на время.

### Клавиши управления:

(все клавиши указаны для английского варианта)

LEFT	— перемещение влево;
RUGHT	— перемещение вправо;
DOWN	— перемещение вниз;
UP	— перемещение вверх;
ENTER	— выбор фигуры;
ESC	— отмена выбора;
F1	— помощь;
F2	— вкл./выкл. объемные шахматы;
F3	— установка позиции фигур;
F4	— переключение алфавитов (E — англ., F — франц., D — нем.);
\$	— новая игра;
T	— вернуть ход назад;
F	— вернуть ход вперед;
A	— вкл./выкл. анализ ходов;
I	— поменяться фигурами;
R	— повторить ходы;
P	— распечатать игру на принтер;
E	— установить легкий уровень;
C	— игра с компьютером;
2	— игра между соперниками;
N	— следующий лучший ход;
L	— установка уровня игры;
S	— вкл./выкл. звук;
G	— запись или загрузка игры;
H	— посмотреть последний ход;
D	— демонстрация игры;
W	— пауза;
Q	— выход из игры.

## "PUSHER"

До предела упрощенный вариант игры "SOCOBAN". Передвигая контейнеры по лабиринту, установить их в отмеченное место.

### Клавиши управления:

RIGHT	— движение вправо;
LEFT	— движение влево;
DOWN	— движение вниз;
UP	— движение вверх;
SPACE	— начало игры/рестарт;
ESC	— выход в DOS.

## "RAILROAD TYCOON"

И — MICROPROSE

Г — 1990

О — 933

М — В/В

У — К/М

В этой игре Вы строите железные дороги, составляете расписание движения поездов, занимаетесь биржевыми махинациями и пр.

Итак, США, 1900 год. Вы, как предприимчивый человек, долго думаете, каким делом лучше заняться, а потом приступаете к организации железной дороги. Организовав компанию (акционерное общество открытого типа), Вы начинаете работу с акционерами. Дальше делайте как посчитаете нужным, но для первого уровня есть некоторые маленькие хитрости.

Например, Вы продаете 1000 акций по \$5 за штуку при их номинале в \$10. Затем берете кредит в \$500 000. В итоге получаете кругленькую сумму — \$1 000 000. Теперь надо в темпе (остановите время!) вложить все деньги в недвижимость (а не в акции). Стройте разветвленную сеть железных дорог, расставляйте на них станции (только типа CENTRAL), покупайте поезда и т. д. После этого разморозьте время и объявите себя банкротом! После ложного банкротства Вы останетесь должны лишь \$250 000. Считайте прибыль...

Управление в игре осуществляется с помощью меню приказаний и мыши. Можно пользоваться и клавиатурой. Например, чтобы проложить колею, Вам нужно войти в режим "BUILD TRACK" и с помощью клавиши "SHIFT" и клавиш дополнительной клавиатуры начать строить трассу.

## "RAMBO III"

И — ТАПО

Г — 1989

О — 520

М — В

У — К

Игра сделана по мотивам известного фильма о Рембо. Действие происходит в советской крепости в Афганистане. Вы — бесстрашный Джон Рембо. Ваша миссия спасти заложников, взорвать крепость и покинуть ее на вертолете.

В начале первой миссии Вы вооружены лишь ножом. Поэтому нужно быть очень осторожным в путешествиях по лабиринтам крепости. Свой боезапас Вы можете пополнять из ящиков, которые будут попадаться на Вашем пути. В них Вы можете найти как полезные так и бесполезные вещи.

### Полезные предметы:

аптечка первой помощи — для восстановления жизни;

большой лук — для стрельбы стрелами;

стрелы обыкновенные — для уничтожения солдат;

стрелы с гранатой — универсальны, уничтожают все, что уничтожается;

гранаты — для уничтожения солдат и дотов;

автомат — уничтожает солдат и пулеметчиков;

глушитель — не привлекает внимания окружающих;

магазин с патронами — дополнительные патроны;

мазь — для уничтожения собак на расстоянии;

детонатор;

бронежилет — увеличивает защиту;

батарейки;

светящаяся трубка — позволяет видеть в темных комнатах;  
защитные очки.

**Бесполезные предметы:**

водка — при употреблении переопределяются клавиши управления;  
рубли;  
флаг;  
грязное белье;  
старые сапоги;  
портрет;  
униформа.

Вскрывать ящики можно ножом или другим оружием. Все предметы находятся в строго определенных местах. Однако стрелы, гранаты, магазины с патронами, аптечки можно найти где угодно. Иногда при вскрывании ящика он взрывается или включается сирена. Если такое случилось, то Вам придется отбиваться по крайней мере от десятка солдат. В некоторых комнатах Вам могут встретиться солдаты в касках, которых уничтожить холодным оружием нельзя. На них действует только огнестрельное. Остерегайтесь подпускать к себе собак — они отнимают гораздо больше жизни, чем автоматчики.

Для того, чтобы выйти во двор и пройти в другую часть крепости, где находится заложник, необходимо обесточить дверь, ведущую во двор. Выключатель находится совершенно в другом месте. Заложник сидит в камере, которая ключом не открывается. Чтобы ее открыть необходимо сначала взорвать кодовый замок.

После того, как Вы успешно справитесь с первой миссией необходимо выполнить вторую, не менее трудную. Вы должны поставить 8 мин в обозначенных местах и покинуть крепость на вертолете. С началом второй миссии почти все оружие теряется и поэтому придется начинать все сначала. Проход из зоны в зону осуществляется через ворота. Чтобы их открыть необходимо уничтожить охраняющий их дот, а потом взорвать сами ворота.

После установки первой мины у Вас есть всего 14 минут для того, чтобы покинуть крепость. Улетев на вертолете, Вы пересаживаетесь на танк. На нем нужно проехать через различные препятствия, уничтожив в конце вертолет противника. Ваша миссия считается выполненной.

**Клавиши управления:**

RIGHT	— движение вправо;
LEFT	— движение влево;
UP	— движение вверх;
DOWN	— движение вниз;
PgUp	— движение вверх-вправо;
Home	— движение вверх-влево;
PgDn	— движение вниз-вправо;
End	— движение вниз-влево;
SPACE	— удар/выстрел;
ALT	— просмотр снаряжения;
F1	— пауза;
F2	— вкл./выкл. звук;
F4	— сменить цветовую палитру (для CGA режима);
F5	— выложить предмет;
F9	— рестарт;
F10	— выход в DOS.



### Параметры запуска с командной строкой:

C — CGA 320\*200, 4 цвета;  
U — CGA 320\*200, монохром;  
T — TGA 320\*200, 16 цветов (Tandy 1000);  
V — VGA 320\*200, 16 цветов;  
E — EGA 320\*200, 16 цветов (Standard IBM TYPE);  
F — EGA Enhanced 320\*200, 16 цветов (Voca);  
G — EGA Enhanced 320\*200, 16 цветов (Paradise);  
H — Hercules 720\*350;  
I — IBM sound;  
Y — Tandy sound;  
A — Adlib Music Board;  
B — CMS Game Blasters Board;  
N — No sound device;  
Kn — выбор клавиатуры, уровень n от 1 до 4;  
Jn — выбор аналогового джойстика, уровень n от 1 до 4;  
Sn — выбор контактного джойстика, уровень n от 1 до 4;  
Mn — выбор Microsoft Mouse, уровень n от 1 до 4;  
R — переконфигурация меню;  
Z — очистить таблицу рекордов.

Запуск: rambo.com CA — Для CGA монитора и звука Adlib

## "RAMPART"

И — BITMASTERS

Г — 1992

О — 3 506

М — V

У — К/И/М

В ЭТУ ИГРУ играть НЕЛЬЗЯ! Затягивает...

Но если уж собрались, то можно попробовать это сделать самому, вдвоём или втроем с товарищами. Мы более подробно опишем, как играть против компьютера, а для игры с реальными партнерами лишь отметим нюансы.

На самом деле это — аркадно-стратегическая игра. Аркадная потому, что нужно быстро соображать и метко стрелять, а стратегическая от того, что все же соображать нужно. Вам придется участвовать в артиллерийских батальях, восстанавливая затем стены крепости и включая под их защиту новые территории.

Итак, после загрузки и заставки Вы увидите **меню**:

F1 — объявить войну;

F2 — игровые функции;

F3 — конфигурация;

F10 — выход в DOS.

**При нажатии "F1"** Вы входите в подменю, где сможете задать количество игроков. Делается это нажатием клавиши огня, закрепленной за тем или иным игроком. Первым выбирается синий игрок, за ним — красный, последним — оранжевый. Если Вы нажали одну клавишу, то, понятно, будете играть против компьютера. Но об игре — ниже.

**При нажатии на "F2"** задается тип игры (классическая и расширенная), сложность (очень легкая, легкая, средняя, сложная и очень сложная), количество выстрелов до уничтожения орудия противника (3, 6, 9, 12) и длительность битвы (3, 5, 8, 12 раундов и — до полного поражения одного из противников). Последние два пункта играют роль только при участии

нескольких игроков.

**При нажатии на "F3"** Вы сможете посмотреть и, если нужно переустановить управление (CHANGE KEYS), скорость перемещения блоков при восстановлении стен (REPEAT RATE), время, отводимое на это (REPEAT TIME) и звуковое расширение. Можно выбирать джойстик, мышь, клавиатуру в различных сочетаниях и настраивать их под удобный вариант. Если необходимо изменить клавиши, то нажимайте сначала функциональную клавишу около которой стоит нужное действие, а затем — удобную для выполнения этого действия клавишу.

В случае игры против компьютера Вы будете воевать с кораблями противника, охраняя свою территорию от их посягательства.

С началом игры Вам предлагается выбрать территорию, которую Вы будете защищать и, одновременно, уровень Вашей компетентности (начинающий, опытный). После этого, перемещающаяся сверху вниз рамка будет содержать просьбу выбрать место для постройки крепости. Передвинув шестиугольник на понравившийся замок и нажав клавишу огня, Вы тем самым выберете место своей главной ставки.

Выбирать лучше всего замок, максимально удаленный от краев экрана и береговой линии, чтобы при последующем восстановлении было больше пространства для размещения ремонтных блоков. Блоки могут иметь самую различную конфигурацию и появляются в случайном порядке.

Если выбран уровень начинающего, то после закрепления территории ставки (клавиша огня или по обнулению секундомера) Вам предложат разместить четыре орудия (CANNONS) внутри стен крепости. Место для размещения орудий затемнено. Кораблей противника также будет четыре.

Если выбран уровень "опытный", то дается только три орудия, кораблей противника становится шесть, ну а в случае победы добавляется 5000 очков.

После расстановки орудий начинается баталия. Поочередно появляются таблички "ГОТОВНОСТЬ" (READY), "ПРИЦЕЛ" (AIM) и "ОГОНЬ" (FIRE). Во время высвечивания первых двух надписей можно перемещать большое перекрестие прицела, но стрелять нельзя. Используйте это время для прицеливания. Быстрее всего прицел перемещается с помощью мыши.

Если перекрестие прицела маленькое, значит у Вас нет боеспособных орудий (отсутствуют, разрушены, перезарядка). Поэтому в начале игры стрелять придется с паузами. Не расходуйте более двух ядер на один корабль.

После того, как время боя истечет, нужно начать восстановление стен крепости так, чтобы вновь образовалось замкнутое пространство (затемнилось). Это делается при перемещении появившегося пунктирного блока в нужное место и его закреплении там при нажатии клавиши огня. Блок можно также крутить клавишей вращения (ROTATE), которая так же, как и остальные задается в начальном меню.

Не старайтесь построить правильную фигуру. Время ограничено, поэтому лепите блоки как можно быстрее, но сохраняйте нацеленность на замыкание стен. Чем большее пространство Вы замкнете, тем больше получите очков и орудий.

После восстановления стен Вы вновь можете разместить орудия, но на этот раз их количество зависит от количества замков, полностью огороженных стенами. За главную ставку дается два орудия и по одному добавляется за каждый замок. Если строительство проведено успешно, то может случиться так, что орудий будет даже больше, чем кораблей. Тогда Вы уж точно выиграете бой, посылая ядра, как из пулемета. Но особо не расслабляйтесь, так как кораблей противника становится все больше и больше.

При выигрыше кампании появляется надпись, что Вы победили (CONQUERS). В случае,

если стены не замкнуты, то Вы проиграли (DEFEATED) и возвращаетесь на шаг назад (в предыдущую баталию). Если Вы проиграли окончательно и появилась надпись "GAME OVER", то увидите, что с могло бы случиться, если бы бой был настоящим. После этого Вы вновь можете начать игру или выйти из нее.

Если набрано достаточное количество очков, то можно прописаться в таблице лучших достижений. Клавишами перемещения изменяются буквы, а клавишей огня — их закрепление.

Запомните правило: все изменения в игре (до ее начала) выполняются с помощью функциональных клавиш. Условные обозначения на экране максимально понятны.

#### **Несколько полезных замечаний.**

Когда играете против компьютера, не допускайте причаливания кораблей к берегу, так как они высаживают десант с осадными орудиями. Десант перемещается по Вашей территории, сметая все на своем пути. В этой ситуации придется распределять огонь между кораблями и десантом, которые часто находятся в разных частях экрана.

Иногда можно увидеть флагман неприятеля и если удастся уничтожить его, то вероятность выигрыша увеличится.

На более поздних этапах (при защите перешейка, например, когда вода омывает Вашу территорию с двух сторон) появляется возможность размещения орудий вне стен замка.

В случае полной победы в баталии Вам предлагается выбрать другие территории для защиты. При попадании на нее дается только две пушки, а кораблей становится больше, чем в начале предыдущей баталии. Этот бой можно проиграть (не замыкайте стен), тогда появится возможность начать следующий бой с четырьмя пушками и меньшим количеством врагов.

При переходе с уровня на уровень время для боя сокращается, а точность Ваших выстрелов падает.

Обычно для поражения корабля достаточно двух попаданий, но с повышением уровня, увеличивается и скорость кораблей, так что, пока ядро летит корабль может выйти из зоны поражения. В этом случае нужно стрелять с упреждением, прогнозируя положение корабля.

При игре нескольких соперников правила упрощаются, но преимущество получает тот, кто управляет с помощью мыши.

Удачи!

## **"RISKY WOODS"**

И — ELECTRONIC ARTS

Г — 1992

О — 1 374

М — V

У — К

В этой игре Вам предстоит побродить по сказочной планете, населенной самыми разнообразными созданиями. Все эти существа при столкновении с Вами погибают, но при этом отнимают единичку жизненной энергии. После одиннадцати столкновений очередная жизнь истекает. Есть твари, плюющиеся огнем, который попав в героя отнимает сразу несколько единиц энергии.

После загрузки игры на экране появится надпись "GET READY" (будь готов!), а вокруг героя будет вращаться ореол из звездочек. Это защитное поле, которое исчезнет через несколько секунд. Такое поле появляется всегда, когда герой начинает путь.

Основное направление движения слева направо, но иногда нужно немного вернуться, чтобы подобрать ключ.

В нижней части экрана отображается текущая информация.

**BNBMY.** В этом квадратике на 3, 6, 9 и 12 уровнях появляется название монстра, с которым придется познакомиться. Наилучшее оружие против него — бумеранг, причем кидать его нужно влево, но перед этим немного отойдите вправо, чтобы стенка ушла за кадр. Дело в том, что когда Вы кидаете бумеранг, то он долетает до края экрана, а затем развернувшись, улетает в противоположном направлении. Где-то там, через несколько экранов, притаилось чудовище. Там в него бумеранг и попадает. Правда чудовище постепенно к Вам приближается, поэтому будьте внимательны.

Кроме названия, там же можно увидеть, сколько единиц жизненной энергии чудовище потеряло и как выглядит его харя (вот уж другого слова не подобрать!).

**STAGE** — номер уровня на котором Вы находитесь;

**KEY-KEY** — ключ для уничтожения колонны с глазом. Если значок синего цвета, значит Вы не подобрали ни одного ключа, если желтого — оба ключа лежат в кармане.

**Монета и цифра рядом** — Ваш капитал, на который в магазине можно что-нибудь приобрести.

**Песочные часы** показывают, сколько времени отведено на прохождения уровня. Изображения святых говорят о том, сколько надо освободить и сколько освобождено от колдовских чар этих смиренных сынов.

Совсем справа находится **индикатор Вашей жизненной энергии и количества оставшихся жизней**. Ниже — Ваш текущий счет и еще ниже — высшее достижение.

Во встречающуюся живность нужно бросать свое оружие не допуская столкновения персоналий. При уничтожении подвижного врага из него может выпасть монетка или даже целый мешок. Монетку можно просто подобрать, а в мешок нужно стрелять.

При уничтожении неподвижного врага, на его месте появляется приз, но не все призы полны.

#### **Призы.**

Стрелка влево	— возвращает на начало уровня и отнимает жизнь.
Крест	— добавляет жизнь и дает очки.
Часы	— добавляют минуту.
Яблоко	— усыпляет, а пока Вы спите, время бежит.
Череп	— переворачивает изображение на экране.
Персик	— добавляет жизненной энергии.
Звезда	— добавляет очки.
Молния	— защитное поле.
Шаровая молния	— мотается вокруг Вас, уничтожая врагов.
Глаз	— 50 000 очков!

Всего в игре 12 уровней, каждый из которых заканчивается магазином (SHOP), где можно купить:

AXE (топор)	— стоит 90;
CHAIN (булава)	— стоит 60;
FIRE (огонь)	— стоит 70;
BOOMERANG (бумеранг)	— стоит 160;
ENERGY	— жизненная энергия, одна единица стоит 20.

Слева, сверху экрана цена, а внизу — Ваш капитал.

#### **Управление.**

LEFT/RIGHT	— перемещение влево/вправо;
UP	— прыжок;
DOWN	— присесть или подобрать что-либо;
SPACE	— огонь, при длительном нажатии — использование ключа. Стрелять

можно и в прыжке, и сидя. Во время прыжка можно изменять направление полета.

- ESC — выход на начало уровня;
- CTRL+Q — выход в DOS в любой момент игры.

#### **Полезные советы.**

По мешку с деньгами стрелять лучше сидя. Тогда, если Вы удачно выбрали место, монеты сами посыпятся в карман.

О приближении к неподвижному врагу, плюющемуся огнем, говорит хаарактерный звук. Поэтому двигайтесь осторожно, периодически метая оружие (и в прыжке тоже!). Вы должны найти такое место, где врага еще не видно, но слышны его вопли при попадании Вашего оружия.

Если Вы подошли к столбу с глазом, имея только половину ключа, то Вас перебросит к тому месту, где Вы его пропустили с потерей жизни.

При борьбе с долгоживущими подвижными гадами старайтесь не стоять на месте. Двигаясь Вы получаете больше шансов на выживание. Так же нужно уворачиваться от огня (прыгать, приседать).

При потере жизни игра начинается с промежуточного этапа. При исчерпании лимита времени — с начала уровня.

И еще. Если в Вашем варианте игры есть файл "gwtm.com", то можно потренироваться в прохождении ВСЕЙ игры. В этом случае клавиша "F6" дает 9 жизней, клавиша "F7" — 9 минут, а клавиша "F8" — 900 монет. Но это не так интересно, как прохождение всей игры с тремя жизнями и каждого уровня — за 4 минуты.

## **"ROCKFORD"**

И — FIRST STAR SOFTWARE

Г — 1987

О — 480

М — Б

У — К

Предыдущая версия "SUPAPLEX". Вы путешествуете по одной из 5 пещер, в которых Вам необходимо собирать либо яблоки, либо монеты и т. п., в зависимости от выбранной пещеры. Вы должны, управляя маленьким человечком, провести его по всей пещере к выходу, минуя различные препятствия. Собрав определенное количество предметов за ограниченное время, Вы перемещаетесь на следующий уровень.

#### **Клавиши управления:**

- RIGHT — вправо;
- LEFT — влево;
- UP — вверх;
- DOWN — вниз;
- S — вкл./откл. звук;
- Esc — пауза;
- F1 — помощь;
- B — изменить цвет фона;
- R — рестарт;
- SPACE+UP/DOWN/LEFT/RIGHT — съезд глазами;
- Q — выход в DOS.

## "ROLLO"

И — WINDMILL SOFTWARE

Г — 1984

Ваша задача — закрашивать катком стены, стараясь не сталкиваться с кисточками. При необходимости кисточки можно нестрелизовать бомбой.

### Клавиши управления:

RIGHT	— движение вправо;
LEFT	— движение влево;
DOWN	— движение вниз;
UP	— движение вверх;
SPACE	— пауза;
F1	— бомба;
F7	— отключить музыку;
F8	— отключить звук;
Esc	— изменить количество игроков.

## "SCORCHED EARTH"

И —

Г — 1991

О — 462

М — V

У — К/М

Артиллерийская дуэль. На экране — от двух до десяти соперников, стреляющих друг в друга чем ни попадя. Принципиально игра похожа на "CASTLES", но возможностей дает гораздо больше, хотя графика похуже и юмора поменьше. Игра работает только при наличии VGA монитора. После загрузки на экране высвечивается меню настройки игры. Выбирайте какой-либо из пунктов можно либо с помощью мыши, либо, нажав ту букву на своей клавиатуре, которая подсвечена в сообщении голубым цветом. С помощью этого меню Вы можете:

START	— начать игру;
PLAYERS или компьютер;	— установить количество игроков (от 2 до 10) и кто они (люди
ROUNDS	— установить количество раундов (от 1 до 1000, через 10);
SOUND	— установить и переключить тип звука;
HARDWARE	— установить параметры экрана, клавиатуры, мыши, джостика;
ECONOMICS	— установить, какое количество денег игроки имеют и сколько
они будут получать при выигрыше.	
PHYSICS	— установить параметры местности (траектория снаряда,
гравитация и т.д.);	
LANDSCAPE	— установить крутизну и наличие холмов и частоту их
появления;	
WEATHER	— установить цвет фона (погоду) и силу ветра;
PLAY OPTIONS	— функции игры (скорость, комментарии, кто первый начинает
и пр.);	
WIAPONS	— ограничения по оружию и его действию;
SAVE CHANGES	— сохранить изменения.

В следующем меню выбирается, какого цвета будет игрок и если это человек, то можно ввести имя и выбрать танк, а если компьютер — установить уровень его мастерства: MORON, SHOOTER, POOLSHARK, TOSSER, CHOOSER, SPOILER, CYBORG. Первый, естественно, самый слабый.

Нет нужды перечислять все виды оружия и защиты — разберетесь быстро.

**Управление:**

- |              |   |
|--------------|---|
| UP           | — увеличение энергии выстрела;                                |
| PgUp         | — быстрое увеличение энергии выстрела;                        |
| DOWN         | — уменьшение энергии выстрела;                                |
| PgDn         | — быстрое уменьшение энергии выстрела;                        |
| LEFT/RIGHT   | — изменение угла наводки;                                     |
| SHIFT        | — замедление изменений;                                       |
| ALT          | — изменение угла/энергии на единицу;                          |
| TAB          | — смена оружия (отображается в правом верхнем углу);          |
| SPACE, ENTER | — огонь;  |
| T            | — контрольная панель танка;                                   |
| I            | — список и выбор имеющихся оружия и защиты;                   |
| K            | — не надоедай!  |
| R            | — смыться с поля боя;   |
| U            | — статусная панель (кто, в каком порядке и сколько пройдено); |
| 0-9          | — информация о танках;  |
| B            | — активизация батарей;  |
| P            | — активизировать (или наоборот) парашют;                      |
| S            | — выбор типа защитного поля и активация;                      |
| E            | — переключение/отключение защитного поля;                     |
| G            | — выбор системы наведения;                                    |
| F            | — использовать горячее для перемещения танка (курсорными      |

клавишами).

## **"SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE"**

И — LUCASFILM  
Г — 1991  
О — 2 646  
М — В/В  
У — К

"Секретное оружие Люфтваффе" — игра, в которой Вы переноситесь во времена окончания Второй Мировой Войны и где Вам предстоит участвовать в различных воздушных батаях, как на стороне американских воздушных сил, так и на стороне Люфтваффе.

Большинство из нас мало знает об этой стороне последней глобальной войны, поэтому Вам предоставляется возможность заполнить этот пробел, так как в игре есть возможность выбора реальных исторических миссий с реальными, действовавшими в то время лицами.

Прежде, чем загружать игру (файл с расширением .bat), запустите программку "INSTALL.EXE". С помощью этой программы Вы сможете настроить игру на конфигурацию имеющегося у Вас компьютера. Отсюда же, после настройки, Вы сможете запустить и саму игру. На запрос о сохранении конфигурации отвечайте нажатием "Y". Кроме того, необходимо добавить, что для загрузки игры ОЗУ в 512К недостаточно, а также — не поддерживается CGA-монитор.

Теперь — об игре. После загрузки на экран выводится мультипликационный фильм, показывающий воздушный бой между американскими и немецкими самолетами. Ниже проходят титры с именами авторов игры. Когда прочитаете все, что нужно и просмотрите мультимедиа, нажмите любую клавишу (кроме "ESC") и Вам предложат выбрать, на чьей стороне будете воевать. Сразу подчеркнем, что для американских самолетов чаще всего

ставятся задачи нанесения ударов по наземным целям, сопровождения бомбардировочных группировок и, иногда, патрулирования определенного района. Для Люфтваффе ставятся задачи по пресечению деятельности американских истребителей и бомбардировщиков в заданном районе.

Выбор в любом меню осуществляется либо перемещением курсорными клавишами (мышью) стрелки на нужный пункт меню и нажатием "ENTER", либо нажатием клавиши, соответствующей красной букве (цифре) в названии требуемого пункта меню. Например, при выборе стороны, за которую будете воевать, нажимайте "U", если хотите воевать за американцев и — "G", если хотите воевать за Германские ВВС.

После того, как выберете, на чьей стороне будете воевать, Вам предложат меню выбора рода действий. Начинайте с летной школы (FLIGHT SCHOOL). Здесь Вы сможете освоить управление различными самолетами, попрактиковаться в воздушном бою (GUNNERY PRACTICE), в атаке наземных целей (GROUND ATTACK — для US), в ракетных пусках (ROCKET TRAINING — для Германии), в сопровождении бомбардировщиков (ESCORT MISSION — для US), в атаке на американские бомбардировщики (B-17 INTERCEPT MISSION — для Германии), в тренировочном и настоящем бомбометании (BOMBING PRACTICE и BOMBING MISSION соответственно).

Управление всеми самолетами в принципе одинаково, но следует отметить, что в истребителях существует лишь одно рабочее место, а в бомбардировщике их несколько. Управляющие клавиши и особенности управления истребителем и бомбардировщиком приводятся ниже.

После выбора самолета и миссии Вы увидите карту с районом боевых действий и небольшим меню, расположенным ниже. Нажав клавишу "B" (BRIEFING), Вы сможете просмотреть полетное задание и описание тактической обстановки. Клавиша "W" (WEAPONS) выведет Вас на меню, где можно установить некоторые характеристики самолета (повреждения, вооружение и горючее — стандартное или неограниченное количество). Клавиша "A" возвратит на начальное меню, а — "S" позволит начать выполнение миссии. Клавишами "Z" и "X" Вы можете увеличивать и уменьшать изображение на карте.

Если необходимо какую-либо точку на карте переместить в центр экрана, подведите к ней стрелку и нажмите "ENTER".

Ваш самолет обведен кружком и его цвет соответствует цвету самолетов Ваших вооруженных сил. Цифрами на карте обозначены цели (Ваши или противника — в зависимости от выбранной стороны).

#### **Управление истребителем.**

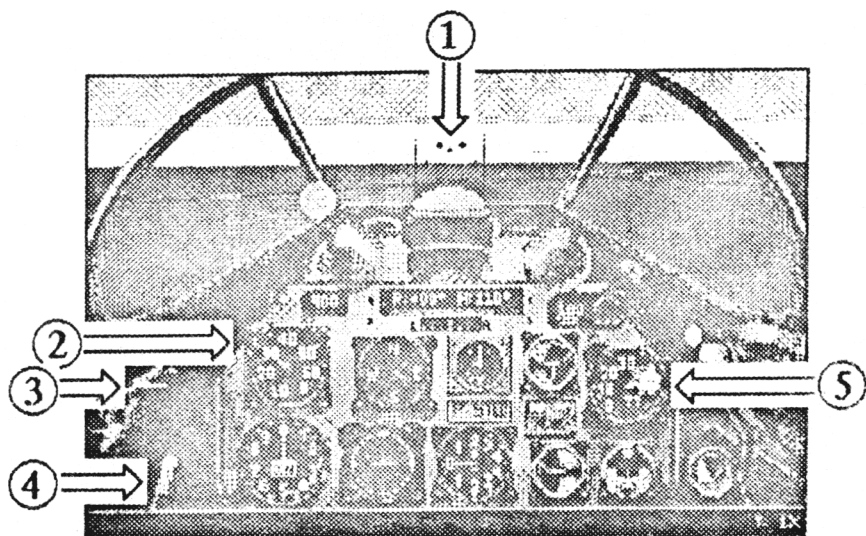
Так как в игре предлагается выбрать один из восьми истребителей (три американских и пять немецких), а управление и индикация похожи, то рассмотрим только один истребитель — P-51D MUSTANG.

На рисунке изображена панель управления самолетом. Под номером "1" находится прицел, совпадающий с осью движения самолета. Поэтому, чтобы навести пулеметы (пушки) на цель, нужно крутить весь самолет.

Ниже прицела расположена информационная строка с указателями курсового наклона и курса (может находиться и выше и ниже на других типах самолетов). С ее помощью Вы сможете определить, в каком положении находится самолет (взлетает или снижается — в градусах относительно горизонта) и в какую сторону Вы летите (ноль градусов — на Север).

Слева от этой строки находится индикатор оставшихся патронов (снарядов), а справа — счетчик метража киноленты. Еще правее — лампочка, сигнализирующая о включении кинокамеры. Просмотреть снятый материал можно как после выполнения миссии (Вас





специально об этом спросят), так и во время боя. Камера включается только в том случае, если игра установлена на жестком диске и для этой информации зарезервирована память (см. "INSTALLEXE").

Стрелка с номером "2" указывает на спидометр. Чтобы выяснить свою скорость, необходимо его показания умножить на 10 км/час. Строго под ним находится альтиметр (высотомер), цифры по периметру которого показывают десятки метров (футов), а цифры в центре — сотни.

Справа от спидометра расположен компас, а под ним циферблат, показывающий крен.

Правее компаса Вы увидите часы, а еще правее — индикатор горючего. Циферблат под часами так же показывает курсовое наклонение.

Стрелка с номером "5" указывает на индикатор мощности. Белыми цифрами показана набранная двигателем мощность (в процентах от максимальной). У самолетов с большим количеством двигателей — индикаторов два.

Нижняя строка отводится для сообщений, помогающих ориентироваться во время выполнения миссии: повреждения, состояние отдельных узлов самолета, выполнение задания и т. д.

#### **Клавиши управления истребителем.**

- |    |  |
|----|--|
| +  | — увеличение мощности двигателя.         |
| —  | — уменьшение мощности двигателя.         |
| F1 | — уменьшение мощности левого двигателя.  |
| F2 | — уменьшение мощности правого двигателя. |
| L  | — убрать/выпустить шасси.                |

F	— переключатель положения закрылков.
C	— включение/выключение кинокамеры.
V	— просмотр фильма.
R	— переключатель готовности ракет (если есть).
D	— подключение дополнительного бака.
S	— обзор вне самолета по горизонтали (0-9 перемещает сектор обзора).
0	— то же, что и "S", но — по вертикали.
1	— обзор назад "на 7 часов"
2	— обзор строго назад.
3	— обзор назад "на 5 часов".
4	— обзор влево.
5	— обзор вверх.
6	— обзор вправо.
7	— обзор вперед "на 10 часов" (чуть левее).
8	— обзор строго вперед.
9	— обзор вперед "на 2 часа" (чуть правее).
T	— переключатель баков с горючим.
M	— карта.
J	— покинуть самолет.
SPACE	— огонь из пулеметов (пушек).
ENTER	— огонь ракетами (сброс бомб).
UP	— вниз.
DOWN	— вверх.
LEFT	— влево.
RIGHT	— вправо.
Q	— выход из миссии (можно пользоваться как паузой).
ESC	— выход из игры.

#### **Управление бомбардировщиком.**

Основные приборы имеют тот же вид, что и на истребителе. Клавиши управления для них те же. Однако существуют дополнительные приборы, места управления и, соответственно, клавиши.

В бомбардировщике Вы можете перемещаться в пилотскую кабину, на одно из восьми стрелковых мест и в рубку бомбардира. Причем из последней Вы можете управлять самолетом, так как альтиметр, спидометр, указатель курса и крена в ней продублированы с пилотской кабиной.

#### **Пилотская кабина.**

Кроме рассмотренных на примере истребителя приборов, которые Вы легко узнаете, следует прежде всего обратить внимание на наличие автопилота. Тумблер и лампочка, указывающая на его состояние, находятся в центре экрана. Автопилот поддерживает текущие курс и высоту.

Правее и чуть ниже расположен переключатель индикации состояния двигателей "L/R". Дело в том, что на приборном щитке уместилось лишь два циферблата, показывающих мощность двигателя (соответственно — горючего и масла), поэтому с помощью этого переключателя Вы можете просматривать состояние левой или правой пары двигателей. Рядом — тумблер выпуска шасси и три лампочки, указывающие на состояние каждой из трех стоек.

С левой стороны панели размещен сигнализатор сброса бомб, показывающий их количество на борту и то, как они будут сбрасываться — по одной или серией. Справа от

него — указатель положения закрылков.

Под надписью "GUNS" (оружие) находятся лампы автоматического управления огнем. Каждая лампа показывает переключение определенного пулемета на автоматическую стрельбу. Правее них Вы увидите четыре прямоугольных индикатора, расположенных друг над другом. Они покажут Вам, какой из четырех топливных баков подключен к топливопроводу (два бака размещены в крыльях и два — в фюзеляже). Чуть правее — циферблат, отображающий наличие топлива в баках.

#### **Дополнительные клавиши управления в пилотской кабине.**

A	— включение/выключение автопилота.
W	— переключение сброса бомб (одиночные/серия).
E	— переключатель "L/R".
T	— переключатель топливных баков.
G	— переход в кабину стрелка.
B	— переход в рубку бомбардира.
>	— быстрый переход стрелок/пилот.
ENTER	— сброс бомб.

#### **Место управления оружием.**

После перехода в кабину стрелка Вы можете перемещаться по всему самолету от пулемета к пулемету. Посмотрите внимательно на заставку к игре, изображающую летящие В-17. На ней видны почти все пулеметы, имеющиеся на самолете. Управление всеми пулеметами одинаковое, но у каждого есть ограничения по простреливаемому сектору. Наибольшие секторы имеют верхний и нижний стрелки (верхняя и нижняя полусферы соответственно).

Направление стрельбы указывается в "часах". Двенадцать часов соответствуют курсу самолета, шесть часов — обратная сторона.

#### **Управление стрельбой.**

2	— задний стрелок.
4	— левый.
5	— верхний.
6	— правый.
7	— левый передний.
8	— передний.
9	— правый передний.
0	— нижний.
A	— автоматический огонь.
SPACE	— огонь.
P	— переход в пилотскую кабину
B	— переход в рубку бомбардира.
>	— быстрый переход пилот/стрелок.
UP	— пулемет вниз.
DOWN	— пулемет вверх.
LEFT	— пулемет влево.
RIGHT	— пулемет вправо.

#### **Рубка бомбардира.**

Мы уже отмечали, что из рубки бомбардира можно частично управлять самолетом. Кроме этого, Вы управляете бомбовым прицелом и сбросом бомб.

### **Управление сбросом бомб.**

- 1-9 — перемещение прицела.
- W — переключение сброса бомб.
- S — включение/выключение бортового вычислителя.
- ENTER — сброс.

В любой момент Вы можете выйти из игры, нажав "ESC" и "Y".

После того, как Вы освоите управление самолетами, узнаете их достоинства и недостатки, можете приступить к выполнению какой-нибудь реальной исторической миссии (HISTORICAL MISSION). Всего их — 51. Также Вы можете загрузить или сохранить одну из миссий (CUSTOM MISSION и TOURS OF DUTY), поучаствовать в стратегическом сражении (CAMPAIGN BATTLES) и просмотреть список лучших достижений (COMBAT VIEWING RECORDS).

При выборе "FILM VIEWING ROOM" можно просмотреть только что снятые или сохраненные фильмы воздушных боев, причем просмотр можно делать с разных ракурсов и следить за боем с разных самолетов — в зависимости от того, какой режим просмотра выбран.

Когда надоест воевать за одну сторону, Вы можете быстренько переметнуться к врагу, выбрав "SWITCHIG SIDES".

Если надоело и то и другое, выходите из игры (EXIT FROM PROGRAM).

## **"SEXTAIS"**

Еще одна разновидность "Тетриса", но на этот раз с сексуально-драматическим уклоном. Драматизм вносит именно сексуальная направленность игры. По мере выигрывания Вы будете видеть постепенно открывающуюся картинку с изображением женских прелестей в различной форме открытости.

После загрузки появляется **простейшее меню**.

1. DEFINE KEYS (определите клавиши).
2. START GAME (начинайте игру).
3. HIGHSCORES (семьдесят высших достижений).
4. EXIT TO DOS (выход в DOS).

Нажав клавишу "I", Вы сможете последовательно установить клавиши управления:

- перемещение фигуры влево;
- перемещение фигуры вправо;
- вращение фигуры;
- ускорение падения фигуры;
- пауза.

В соответствии с этой последовательностью нажмите удобные для Вас клавиши, а затем с нажатием любой кнопки выходите из подменю.

После этого нажимайте клавишу "2" и приступайте к игре.

Сначала Вы увидите заставку с именем той, что появится перед Вами, если Вы выиграете и количеством полностью заполненных линий, необходимых для того, чтобы выиграть.

На экране картинка будет расположена слева, а стакан для падающих фигур — справа. Полностью забитая квадратиками линия исчезает.

С переходом от картинки к картинке возрастает количество сплошных линий, нужных для выигрыша, скорость падения фигур увеличивается а стакан может быть заполнен разными фигурами.

Всего в игре тринадцать картинок, повторяющихся циклически. Если Вы выиграли тринадцать раз, то дальше просто усложняется сама игра (содержимое стакана и скорость). Однако если становится трудно, всегда можно нажать паузу и подумать, куда загнать очередную фигуру.

Графика в игре — VGA и ниже Вы можете увидеть первую из картинок, поскольку по мере прохождения уровней возрастная ценз игры повышается (раньше бы написали "детям до 16...", а сейчас — черт его знает!) Развлекайтесь...

*По умолчанию устанавливаются следующие клавиши:*

LEFT	— сдвигать фигуру влево;
RIGHT	— сдвигать фигуру вправо;
DOWN	— "ронять";
ENTER	— вращать;
P	— пауза.



## "SHAMUS"

И — SYNSOFT

Г — 1984

Маленький человечек путешествует по лабиринту. В каждом лабиринте его поджидает множество опасностей. Как только он появляется, на него сразу же бросаются всякие твари, которых необходимо уничтожить для того, чтобы спасти героя.

Двигаться и стрелять можно в любом направлении. Прикасаться к стенкам опасно - верная смерть. К тому же нельзя подолгу оставаться в лабиринте, иначе проснется дух и Вы можете купить себе большой венок.

Для восстановления утраченных сил и хорошего настроения в лабиринтах встречаются кувшины с живой водой - она добавит жизнь. Для выхода из лабиринта необходимо найти ключ и открыть им дверь. В лабиринтах бывают и сюрпризы в виде знака вопроса. В них может находиться что угодно — от друзей до врагов. Итак лабиринт ждет Вас...

### Клавиши управления:

RIGHT	— движение вправо;
LEFT	— движение влево;
UP	— движение вверх;
DOWN	— движение вниз;
PgUp	— движение вверх-вправо;
Home	— движение вверх-влево;
PgDn	— движение вниз-вправо;
End	— движение вниз-влево;
ALT	— выстрел;
CTRL+R	— перезапуск;
CTRL+S	— вкл./выкл. звук;
ESC	— пауза.

Выхода в DOS нет.

## "SHERLOCK"

И — EVERETT KASER

Г — 1991

О — 188

М — В

У — К/М

Это интеллектуальная игра, которая развивает Ваше серое вещество. С помощью дедуктивного метода Вы должны определить истинное положение 36 картинок, разделенных на 6 групп. В качестве отправной точки Вам даются горизонтальные и вертикальные подсказки.

### Горизонтальные подсказки.

1. Одна картинка нарисована под другой. На игровом поле эти картинки находятся в одном столбце.

2. Картинки нарисованы одна над другой и перечеркнуты. На игровом поле эти картинки находятся в одном столбце.

3. Одиночные картинки.

### Вертикальные подсказки (премия из трех картинок).

1. Центральная картинка расположена между двумя одинаковыми. На поле эти картинки расположены в соседних столбцах.

2. Центральная картинка расположена между двумя разными и нарисована стрелка. На

поле эти картинки расположены в 3-х соседних столбцах.

3. В центре на желтом фоне три квадратики. На поле левая картинка расположена левее правой картинки. При наличии перечеркнутого красного кружка значение подсказки изменяется на обратное.

**Меню:**

PLAY	— начало игры;
TIME	— установка времени на размышление;
SOUND	— вкл./выкл. звук;
COLORS	— установка цветов отображения;
PUZZLE NUMBER	— номер варианта;
BACK GROUND PATTERN	— установка фона;
HELP	— помощь;
PLAYER	— количество игроков;
IMAGES	— создание своих картинок, загрузка, сохранение;
EXIT TO DOS	— выход.

В режиме игры на экране присутствует игровой стол, на котором маленькими картинками отображены возможные варианты, а большими картинками — точные варианты. Игра идет от противного. Вы исключаете все возможные варианты, чтобы в одном поле могла остаться только одна маленькая картинка и сделать ее большой.

Также Вы видите **меню**:

MENU	— выход в основное меню;
UNDO	— вернуть ход;
OTHER-CLUES	— посм./отмен. подсказку;
HINT	— получить подсказку с увеличением времени на 20 сек.

Примечание: при игре с мышью левая клавиша — выбор картинки, правая — устранение картинки.

## "SHINOBI"

И — SEGA (TM)

Г — 1989

О — 603

М — C/B

У — К

Вы — ниндзя, которому необходимо выполнить 5 миссий, чтобы освободить всех заложников. Город наводнен боевиками, которые будут мешать Вам в осуществлении Вашей миссии. Столкновение с ними опасно. Поэтому уничтожайте их любыми способами. Для этого у Вас есть звездочки, а также возможен удар ногой. Запас звездочек бесконечен, но время для выполнения миссии ограничено.

После освобождения двух заложников без потери жизни оружие меняется — вместо звездочек дается автомат, и в ближнем бою добавляется удар мечом.

Каждого заложника охраняет боевик с бумерангом. Его необходимо поразить, а затем пройти как бы сквозь заложника. После этого заложник считается спасенным.

Каждая миссия завершается встречей с боссом. Его необходимо поражать точно в голову звездочками 6 раз. После успешного преодоления этого препятствия Вам поручается выполнение следующей миссии.

**Советы.**

Боевика у заложника лучше поражать ногой. На ниндзя необходимо две звездочки, хотя удар ногой дает тот же результат.

Бодлазов уничтожать так: в прыжке присесть, а приземлившись, сразу ударить ногой.

Кроме того, в критических ситуациях возможно использование "MAGIC NINJA". Уничтожаются все, кто есть на экране в данный момент. Это возможно всего один раз на уровне. Применение "MAGIC NINJA" на боссе отнимает у него две жизни.

**Клавиши управления:**

UP	— прыжок;
DOWN	— присесть;
LEFT	— влево;
RIGHT	— вправо;
SPACE	— удары;
DOWN+LEFT/RIGHT	— передвижение на корточках;
ENTER	— "MAGIC NINJA";
J	— высокий прыжок;
P	— пауза;
S	— вкл./выкл. звук;
ESC	— рестарт;
Ctrl+X	— выход в DOS.

## "SHORTLINE"

И — ДОКА  
Г — 1992  
О — 320  
М — В  
У — К/М

Это увлекательная игра, в которой Вам предстоит играть сразу две роли: строителя железнодорожных путей и диспетчера на перегонах. Думаю, что особенно она будет интересна поклонникам популярной игры "SIMSITY". Можно с уверенностью сказать, что Вы вернетесь к этой интересной игре еще не однажды, так как садясь за SHORTLINE Вы можете быть уверены, что этот тур не будет похож ни на один из предыдущих.

После загрузки на экране появится заставка и краткие сведения об авторах программы. Нажмите любую клавишу и Вы перейдете к **основному меню**.

1. MANUAL — инструкция к программе.

2. DEMO — демонстрационный режим, претендующий на то, чтобы показать игроку, как нужно правильно играть (однако складывается впечатление, что он демонстрирует, как играть не нужно).

3. GO — начать новую игру.

4. ARHIVE — выбрав этот режим Вы можете доиграть сохраненную ранее игру. После вызова появится **еще одно меню**:

View — просмотреть игровое поле текущей игры;

Next — вызвать следующую из списка игр;

Go — запустить текущую игру для доигрывания;

Delete — удалить текущую игру (отложенная игра записывается в отдельном файле);

Bye — выход в основное меню.

5. RECORDS — просмотр списка лучших игроков.

6. BYE — выход в DOS.

Выбор пункта меню осуществляется нажатием выделенной буквы.

### **Собственно об игре.**

#### **Начало.**

В начале игры на экран выводится поле игры с двумя городами (каждый город отображается своим цветом) и некоторым количеством лесных зон (небольшое скопление



деревьев). Начинаете Вы свою деятельность в 1800 году и в Вашем распоряжении имеется 100.000 долларов.

### **Цель игры.**

Главная цель игры заключается в том, чтобы проводя поезда из одного города в другой и зарабатывая при этом деньги успешно "добраться" до 2000-го года.

### **Финансы.**

В начале игры Вам дается 100.000 долларов. Однако за каждый успешно проведенный поезд Вам начисляется некоторая сумма, прямо зависящая от длины поезда (количества в нем вагонов). Вы можете и лишиться некоторой суммы денег, например, при столкновении двух поездов, или при наезде поезда на аварийный участок. Кроме того, каждый год Ваш капитал уменьшается на 1000 долларов (налоги).

### **Режим игры.**

В игре есть два режима: "СТРОИТЕЛЬ" и "ДИСПЕТЧЕР". Переход между режимами осуществляется одновременным нажатием правой и левой клавиш мыши.

### **Режим "СТРОИТЕЛЬ".**

В этом режиме Вы играете роль строителя железнодорожных путей. Выбор вида рельсов производится нажатием левой клавиши мыши, а фиксирование рельсов на игровом поле — правой.

### **Режим "ДИСПЕТЧЕР".**

В этом режиме Вы сможете управлять светофорами и развилками, а также вызывать техпомощь. Для того, чтобы переключить светофор (или развилку) подведите стрелку курсора к нужному светофору (развилке) и нажмите любую клавишу мыши. Если Вы переключали светофор, то он поменяет свой цвет с зеленого на красный (или, наоборот). Если же Вы переключали развилку, то она поменяет свое положение.

Поезд двигается сам. Однако Вы можете принять непосредственное участие в его движении переключая перед ним светофоры и развилки на путях. Переключение возможно только в режиме "ДИСПЕТЧЕР".

При столкновении поездов, а также при долгом простоях участка пути, или наоборот, при сильной его перегрузке возникают аварийные участки (они обозначаются маленьким мигающим треугольником с изображением восклицательного знака). Если на такой участок наезжает поезд, то он разбивается. Устранить такие участки можно только с помощью техпомощи (серая платформа с краном). Для того, чтобы ее вызвать (только в режиме "ДИСПЕТЧЕР"), подведите курсор к одному из городов (к тому, из которого Вы хотите выпустить техпомощь) и нажмите на правую кнопку мыши. Учтите, что техпомощь передвигается по тем же законам, что и остальные поезда, поэтому, после того, как она, проехав по аварийному участку, отремонтирует его (мигающий треугольник исчезает), ее приходится заводить в какой-либо город, чтобы она не мешала движению поездов.

### **Куда направлять поезда.**

Поезд, независимо от того, откуда он выехал, следует провести в город, совпадающий с ним (городом) по цвету. То есть, красный поезд нужно провести в красный город, а синий поезд — в синий и т.д.

В игре бывают и мигающие (неуправляемые) поезда. Их можно направлять в любой город, однако обязательно без остановок на развилках, иначе у Вас станет одним аварийным участком больше и несколькими тысячами долларов меньше.

### **Время.**

С течением времени появляются новые города (примерно раз в 40 лет), а также все более совершенные поезда (как в жизни). С появлением новых типов поездов увеличиваются и скорости их движения.

### Конец игры.

Игра автоматически заканчивается, если у Вас не остается ни одного доллара.

### Управление.

Для управления игрой Вам нужна мышь. Во время игры Вы можете нажать на любую клавишу и перед Вами появится меню:

1. GO — продолжить;
2. SAVE — сохранить текущую игру (если при загрузке в командной строке Вы указали свое имя, то оно будет записано вместе с игрой);
3. BYE — закончить игру и выйти в главное меню.

На экране отображается следующая информация (слева-направо):

TRAINS — количество успешно проведенных поездов;

MONEY — сколько у Вас денег;

YEAR — какой идет год;

LEVEL — уровень игры (1 — простой, 2 — сложнее и т.д.);

ENTRANCES — какие есть в данный момент города.

### Маленькие хитрости.

1. Старайтесь не строить пути в лесных массивах, т.к. за это с Вас берут дополнительные деньги.

2. Учтите, что маленький поезд всегда движется немного быстрее большего. Поэтому, если Вы по одной дороге пустите два поезда подряд (большой и маленький), то аварии не избежать.

3. Стройте как можно больше развилок, особенно вблизи городов — они помогут избежать столкновений.

4. Держите одну техпомощь на всякий случай где-нибудь в тупике в центре поля, т.к. бывают ситуации, когда выпустить техпомощь из города опасно или невозможно.

5. Если на путях оказались сразу несколько поездов, старайтесь сначала провести самые длинные из них, а затем поменьше.

Виталий В. Б.

## "SILENT SERVICE 2"

И — MICROPROSE

Г — 1990

О — 1 317

М — С/В/У

У — К



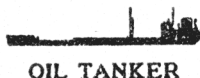
CV AIRCRAFT CARRIER



BB BATTLESHIP

Вы, капитан американской подводной лодки, принимаете участие в военной компании 1941 - 45 годов и сражаетесь против японского военного флота. После загрузки игры выберите тип управления игрой и тип музыкального расширения в соответствии с возможностями Вашего компьютера. Затем Вам необходимо по изображению корабля определить его правильное название. Если Вы неправильно определили тип корабля, то Вас отправят на тренировку. Правда можно встретить игру со сломанной защитой, но на

всякий случай мы приводим эти соответствия слева.



Затем Вы увидите меню:

**TRAINING** (тренировка) - в этом режиме Вам дают возможность в спокойной обстановке освоится с управлением подводной лодки и играючи потопить 4 вражеских судна.

**A SINGLE BATTLE** (одиночное сражение) - здесь Вы выбираете один из сценариев и начинаете борьбу с японским флотом.

Типы сценариев (в скобках приведены корабли противника):

- WHALES AND DUDS (1 танкер);
- MUSH ON THE LOOSE (1 транспорт, 2грузовых, 1 танкер);
- FLASHERS TANKERS I (1 нефтяной танкер, 2 DD);
- FLASHERS TANKERS II (5 танкеров, 1 DDAA, 3 патруль);
- SINK THE YAMATO (1 BBH, 2 DD);
- DEATH OF THE SHINANO (1 CV, 3 DD);
- KILLER OF KANE (3 грузовых, 1 войсковой, 1 большой грузовой, 1 DE, 4 патруль);
- AN EMBARRASSMENT OF RICHES (4 CA, 2 CV, 2 DDAA, 2 DD);
- RANDOM ENGAGEMENT (случайный набор кораблей).

**A SINGLE WAR PATROL** (одиночное патрулирование) - Вы осуществляете патрулирование одного из морских районов и Ваша задача - уничтожить все замеченные Вами суда противника. Сначала Вы выбираете местоположение Вашей базы, затем уже район патрулирования. В процессе патрулирования Вам нужно внимательно относиться ко всем сообщениям о передвижении войск противника. При встрече с кораблями вражеского флота Вы должны подтвердить желание вступить в бой, но иногда корабли противника самостоятельно начинают сражение.

**A WAR CAREER** (военная карьера) - Вам предоставляется возможность поучаствовать во всех сражениях с японцами и возможно Вы сможете дослужиться до адмирала.

**RESUME A SAVED GAME** (восстановить записанную игру) - позволяет продолжить ранее сохраненную игру.

**SEE THE HALL OF FAME** (просмотр



списка рекордов) - выводятся лучшие результаты.

**EXIT TO DOS** (Выход в DOS) - выход из игры.

В игре предусмотрено 4 уровня сложности

**INTRODUCTORY** - обучающий;

**NORMAL** - нормальный;

**ADVANCED** - усложненный;

**ULTIMATE** - крутой. ##Затем введите имя командира подводной лодки и дату боевых действий (с 7 декабря 1941 года по 30 июня 1945 года).

После этого Вы сможете попробовать свои возможности на различных подводных лодках производства USA, но при выборе лучше руководствоваться следующими техническими требованиями :

**KTS SURFACED** - скорость в надводном положении;

**KTS SUBMERGEN** - скорость в подводном положении;

**TEST DEPTH** - максимальная глубина погружения;

**BOW TUBES** - количество передних торпедных аппаратов;

**STERN TUBES** - количество задних торпедных аппаратов;

**INEH GUN** - пушка.

Теперь Вам необходимо выбрать вид и тип торпед, базу и район боевых действий (очерчивается черным прямоугольником). После этого Вам ставится боевая задача и Вы с помощью курсорных клавиш начинаете курсировать по выбранной зоне. На карте Ваша подводная лодка отображается в виде белой точки в белом прямоугольнике. Вверху экрана отображается дата, время и количество оставшегося горючего. При встрече с кораблями противника на экран выдается запрос "будете ли вести бой с обнаруженной целью". Ответьте "YES" или "NO". Если Вы выбрали "YES", на монитор выводится основной экран управления подводной лодкой (клавиша "F1").

**На основном экране отображено:**

**DEPTH** - глубина погружения;

**SPEED** - скорость в узлах;

**HDG** - курс в градусах;

**BEARING** - пеленг в градусах;

**LOADED BOW** - количество загруженных торпед в передние торпедные аппараты;

**LOADED STERN** - количество загруженных торпед в задние торпедные аппараты;

**TARGET RANGE** - расстояние до цели;

**TARGET SPEED** - скорость цели в узлах;

**TARGET COURSE** - курс цели в градусах;

**B1...** и **S1...** - запас хода торпед (B - передние торпедные аппараты, S - задние, ... - номер торпедного аппарата).

**TDS** - фиксация перископа на ближайшей цели включается клавишей "?".

### **Перископ (F3).**

Этот режим работает если подводная лодка находится на глубине не ниже перископной (55 футов). Клавишами "Z" и "X" можно изменять масштаб изображения в перископе, а "<" или ">" поворачивать перископ по 1 градусу влево/вправо. "SHIFT"-"<" или "SHIFT"-">" - поворот перископа влево/вправо по 10 градусов. Если Вы находитесь на поверхности, то можно вести огонь из пушки (клавиша "SPACE"). При захвате цели шкала в перископе становится желтой. Пушка стреляет только по захваченным целям и только в зоне дальности стрельбы. Вращение перископа управляет и вращением пушки.

### **Пушка (F4).**

На прицеле справа отображается кратность увеличения, сверху - угол наводки. Угол наводки управляется клавишами "+" и "-" на основной клавиатуре (от +9 градусов до -9 градусов). С этого экрана можно также пускать торпеды (клавиша "SPACE").

### **Машинная и боевая части (F5).**

TEMP - температура двигателей;

DUK - давление;

KNOTS - мощность двигателя;

DEPTH - глубина;

BATTERY - зарядка батарей.

Кроме этого на экране изображены следующие индикаторы:

- часы;

- указатель скорости движения (1-4 указывает на то, какая скорость включена);

STOP - остановка;

BACK - движение назад;

- указатель направления движения;

- индикатор состояния торпедных аппаратов и количества оставшихся торпед на лодке (зеленый цвет - торпедный аппарат заряжен, красный - пустой).

После окончания сражения на экран выдается таблица, в которой указано количество потопленных кораблей противника, их тоннаж и количество очков за каждый потопленный корабль.

### **Клавиши управления:**

Alt+R - окончание данной игры;

Alt+P - пауза;

Alt+A - мультипликация (вкл./выкл.);

Alt+S - запись игры на диск;

Alt+B - идет начальник;

Alt+V - звук;

Ctrl+H - центрирование управления;

F1 - переход в режим просмотра карты;

F2 - вид с палубы подводной лодки;

F3 - вид из перископа;

F4 - вид из бинокля;

F5 - переход в машинное отделение;

F6 - просмотр повреждений;

F7 - характеристики подводной лодки;

F8 - выход из боя;

F9 - увеличение скорости;

F10 - уменьшение скорости;

RIGHT - поворот направо;

LEFT	- поворот налево;
DOWN	- движение вниз;
UP	- движение вверх;
>	- поворот перескопа направо;
<	- поворот перескопа налево;
M	- установка перескопа по курсу;
B	- определение типа корабля;
V	- карта во весь экран;
X	- уменьшение масштаба;
Z	- увеличение масштаба;
ENTER	- стрельба торпедами;
SPACE	- стрельба из пушки;
1	- первая скорость двигателя;
2	- вторая скорость двигателя;
3	- третья скорость двигателя;
4	- четвертая скорость двигателя;
5	- остановить двигатель;
6	- реверс двигателя;
7	- выброс ложных мишеней;
8	- всплыть на перескопную глубину;
9	- поднять/опустить перескоп;
0	- установить дальнюю цель;
"."	- поднять прицел;
"+"	- опустить прицел;
ALT+Q	- выход.

## "SNARF"

И —  
Г — 1990  
О — 41  
М — В  
У — К

Цель игры — пройти все лабиринты. Во время путешествия по лабиринтам Вы собираете сокровища и разбираетесь с чудовищами. С помощью ключей Вы можете открывать двери. Также можно пополнять свои силы на станции первой помощи и телепортироваться из одной части лабиринта в другую. Если Вам станут неинтересны пройденные лабиринты, то можно сделать свои.

### Клавиши управления:

RIGHT/LEFT	— движение вправо/влево;
UP	— движение вверх;
DOWN	— движение вниз;
D	— стрелять вправо;
A	— стрелять влево;
W	— стрелять вверх;
X	— стрелять вниз;
F1	— пауза;
F2	— цвет;
F3	— создание лабиринта;
Esc	— выход из программы.

### **В режиме создания лабиринта:**

- F1 — запись;
- F2 — аптечка;
- F3 — переключение на следующий уровень;
- F4 — пункт телепортации;
- F5 — дверь;
- F6 — ключ;
- F7 — одно из сокровищ;
- F8 — пещера чудовищ;
- F9 — стена;
- F10 — герой;
- Esc — выход из редактирования.

## **"SPACE QUEST"**

Мы предлагаем Вам целую серию игр, где Вы сможете побывать в различных уголках вселенной и мира, испытать захватывающие приключения и преодолеть самые фантастические препятствия. Проявив сообразительность и находчивость, наблюдательность и предприимчивость, Вы с честью достигнете желаемой цели. Каждая игра имеет свой законченный сюжет, составляется отдельными блоками, а объединяет их личность главного героя — Роджера Вилко, занимающего должность младшего помощника, старшего подметальщика.

С ним происходят всевозможные приключения, сопереживать которые приходится и Вам. Наш герой перемещается по экрану, поднимает и роняет предметы, ломает и чинит механизмы, совершает множество различных действий и манипуляций. Мы описываем каждую игру, как отдельную значимую единицу, а здесь приведем лишь некоторые особенности характерные для всех игр данной серии.

Управлять Роджером Вилко можно с помощью клавиатуры, джойстика и мыши. Для того, чтобы герой пошел в заданную сторону, нужно переместить в то место экрана стрелку и нажать "ENTER", кнопку мыши или джойстика. Ну, а если он должен совершить какое-либо действие, то с клавиатуры вводится фраза, обозначающая это действие. Причем, когда высвечен транспарант для ввода фразы, то никаких действий не происходит. Наступает пауза. Набор фраз фиксирован и мы приведем их все для каждой игры. *Вам следует запомнить, что нажав следующие клавиши, можно:*

- F1 — получить подсказку;
- F2 — выключить/включить звук;
- F3 — исправить последнюю введенную строку;
- F4, TAB, CTRL+L — просмотреть имеющиеся предметы;
- F5 — сохранить игру на данном этапе;
- F7 — загрузить сохраненную игру;
- F9 — начать игру сначала;
- + — увеличить скорость игры;
- = — задать стандартную скорость;
- — уменьшить скорость игры;
- CTRL+S — задать скорость игры (от 1 до 16);
- CTRL+V — отрегулировать уровень звука (16 уровней);
- CTRL+P — приостановить игру;
- CTRL+Q, ALT+Z — выйти из игры;

CTRL+J

— подключить джойстик;

ESC

— вызвать меню.

Кроме того, с помощью левой кнопки мыши можно задавать действие, а с помощью правой — вызвать меню.

Описание каждой игры построено так, что Вы можете и не заглядывать в него, а попробовать самостоятельно дойти до финиша. Мы описываем лишь основную сюжетную линию и Вы имеете право на эксперимент, отклоняясь в ту или иную сторону. Сохраняйте игру как можно чаще. Причем, начало этапа сохраняйте под одним именем, а промежуточные шаги под другим.

## "SPACE QUEST 1"

### "ROGER WILCO IN SARIEN ENCOUNTER"

И — SIERRA ON-LINE

Г — 1992

О — 7 840

М — В/У

У — К/М

Расположенная на окраине галактики система Иркон имела старое и дряхлое солнце, отдавая все меньше и меньше тепла и света планетам и их обитателям. Наступала холодная космическая зима.

Но люди не смирились с таким положением и создали звездный генератор, способный превратить одну из безжизненных планет системы Иркон в новое солнце. В добрых руках генератор становится спасительным устройством. Злой же разум способен превратить его в ужасное оружие!

Наш герой, Роджер Вилко, находится на космическом корабле "Аркада", где расположено устройство управления звездным генератором. В момент начала игры, Роджер направляется в одно из помещений корабля для уборки. Неожиданно зазвучал сигнал тревоги и бортовой компьютер оповестил экипаж, что корабль подвергся нападению неизвестных пиратов...

Прежде всего не паникуйте, а отыщите дверь отсека спасательных капсул. Закрыто? Поищите кодовую карту у убитых членов экипажа и найдя ее, возьмите (TAKE KEYCARD). Но перед тем, как улетать, забежите в архив, возможно там найдется полезная информация.

В архиве Вы встретите раненного ученого, который расскажет, что корабль подвергся нападению (если Вы сами еще не догадались) и Вам надо спасаться. Но прежде чем умереть он пробормочет еще два слова: "ASTRAL BODY". Что это? Пароль, игра слов или бред умирающего? Подойдите к компьютеру, управляющему архивом и посмотрите на его экран (LOOK SCREEN). Там Вы увидите сообщение, приглашающее выбрать картридж с информацией. Попробуйте набрать те два загадочных слова и нажмите "ENTER".

После того, как картридж получен (TAKE CARTRIDGE) идите в рубку управления. Теперь посмотрите на экран бортового компьютера (LOOK SCREEN). Сообщение, высвеченное на нем понимается однозначно: "Спасайтесь, иначе взорветесь вместе с кораблем".

Пора возвращаться к спасательным капсулам, но по пути, в машинном отсеке, не забудьте нажать одну из двух кнопок, которая открывает шлюз (PRESS OPEN). Затем вставьте кодовую карту в щель устройства блокировки двери (PUT CARD IN SLOT) и после того, как она выскочит обратно заберите ее и проходите в открытую дверь. В шлюзовой камере, подойдите к стене с расположенными на ней двумя кнопками и нажмите сначала левую (PRESS LEFT BUTTON), а затем — правую (PRESS RIGHT BUTTON). За открывшимися створками Вы увидите автоматический переводчик и скафандр. Подойдите к ним со скафандром и оденьте его (TAKE SUIT). Затем заберите переводчик (TAKE



GADGET) и идите к пульту управления. Там нажмите кнопку, открывающую последнюю дверь шлюза (PRESS AIRLOCK) и выходите "на улицу", т.е. в вакуум.

Подойдите к очередному пульту управления и нажмите очередную кнопку (PRESS PLATFORM). Наконец-то появилась платформа со спасательной капсулой и Вы, подойдя к люку слева, забираетесь внутрь (GO SHIP). Осталось совсем немного — улететь. Находясь в капсуле, закройте люк (CLOSE DOOR), пристегните ремни (BUCKLE BELT) и включите питание (PRESS POWER). Улетайте (PULL LEVER).

Ну, наконец-то! Вы в Космосе и не взорвались вместе с кораблем. Теперь следует обдумать свои дальнейшие действия. На панели перед Вами три кнопки с надписями: "ВКЛЮЧЕНИЕ", "АВТОНАВИГАЦИЯ" и "НЕ ТРОГАТЬ!" Можете попробовать нажать последнюю, но перед этим лучше сохраниться. А вообще, включите автонавигатор (PRESS AUTONAV). Он выдаст информацию о ближайшей планете (это — КЕРОНА) и посадит капсулу на ее поверхность. К сожалению, посадка будет совсем не мягкой и капсула выйдет из строя. Но Вы целы и нужно идти дальше. Отстегните ремни (UNBUCKLE BELT), поднимите аварийный комплект (TAKE KIT) и посмотрите, что в нем находится (LOOK KIT). Очень хорошо! Есть нож и набор "НЗ" (еда и вода). Теперь можно покинуть корабль (LEAVE SHIP). Но прежде, чем идти дальше отколите кусочек от разбитого лобового стекла (TAKE GLASS). При путешествии Вас подстерегает слишком много опасностей (сохраните игру).

Идите направо и осторожно поднимайтесь на скалу. Естественная перемычка на скале не выдерживает больше трех проходов по ней, (не бегайте по скале без нужды).

Неожиданно недалеко от Вас возник паукообразный робот-убийца. Прикосновение к нему вызывает взрыв и гибель. Подойдите к камню, лежащему у самого края, и когда паук подползет к Вам близко, скиньте этот камень на него (PUSH ROCK).

Идите дальше вверх, пока не попадете на площадку гравелифта, который доставит Вас в подземную пещеру. Подберите валяющийся рядом кусок камня (TAKE ROCK) и идите дальше.

Вы наткнетесь на решетку, через прутья которой к Вам тянутся щупальца неведомого чудовища. Пройти можно только вдоль стены, куда щупальца не достают. Дойдя до гейзера, заткните его подобранным в первой пещере камнем (PUT ROCK IN HOLE) и проходите в открывшуюся затем нишу.

Шагайте по извилистой дороге, мимо озера с ядовитой водой, и в конце поворачивайте налево. Тут Вам дорогу преградит лазерная пушка. Используйте имеющийся у Вас осколок стекла (USE GLASS) и идите дальше. Вы подойдете к месту, где с потолка капает какая-то жидкость. Обратите внимание на изъеденный этими каплями пол. Жидкость опасна! Но пройти все же можно, так как капля имеет определенную периодичность.

Перед входом в пещеру включите автопереводчик (TURN ON GADGET).

После того, как попадете в пещеру, Вас окутают силовые поля и Вы вынуждены будете прослушать сообщение, где Вам предложат помощь в обмен на то, что Вы избавите обитателей планеты от чудовища по имени Орат. Оказавшись на поверхности, ищите Ората в одной из многочисленных пещер.

Чудовище, на которое Вы наткнетесь там и будет Орат. Плесните в него водой (THROW CAN) и подберите после его гибели частичку останков Ората (TAKE PART).

Можно возвращаться в пещеру силовых полей. Там от Вас потребуют доказательство Вашего подвига. Тогда предъявите часть останков Ората (DROP PART) и проходите в открывшийся проем.

В машинном зале появившийся робот расскажет, что керонцы — это мирный, но очень осторожный народ и поэтому они живут под землей. Он предложит Вам скиммер,

передвигающийся в полуметре от поверхности на воздушной подушке. Это необходимо, чтобы избежать встречи с грейдами — опасными обитателями пустынь. Скиммер запрограммирован, чтобы доставить Вас на другую сторону планеты, откуда улететь проще.

Но не спешите прыгать в скиммер, а подойдите к аппарату считывания и вставьте в него картридж (INSERT CARTRIDGE IN SLOT). Вы сможете прочитать сообщение доктора Слэша Вохаула, одного из ученых, работавших над проектом звездного генератора. Доктор сообщает, что генератор похитили сарненцы, но он (генератор) имеет контур самоликвидации. Чтобы его активировать надо ввести код 6858 и в течение пяти минут удалиться более чем на 5 километров. Забирайте картридж (TAKE CARTRIDGE) и садитесь в скиммер (GO SKIMMER). Поверните ключ управления на панели (TURN KEY) и отчаливайте. Попав на поверхность планеты, осторожно управляйте скиммером, поскольку достаточно всего лишь пяти ударов о камни и он выйдет из строя.

По прибытии в город Улин'с Флэте скиммер встанет как вкопанный и Вы не сможете сдвинуть его с места никакими силами. Вылезайте из скиммера (LEAVE SKIMMER) и осмотритесь. Из расположенного поблизости бара к Вам выйдет человек и захочет купить скиммер за 30 бусказондов. Не торопитесь соглашаться. Он уйдет, а вернувшись во второй раз, предложит за скиммер еще и реактивный ранец. Теперь говорите "ДА" (YES).

На вырученные деньги можно зайти в бар. Подойдите к стойке и возьмите пива (TAKE BEER) выпейте его (DRINK BEER). Повторите эти две операции еще пару раз и послушайте болтовню соседей. Вы сможете узнать, что некто видел как в секторе "НН" взорвалась планета.

Но бусказондов все же мало. Идите к игровому аппарату и попробуйте увеличить свой капитал. Чтобы сделать это достаточно быстро и не поплатиться жизнью (три черепа на барабанах), сохраняйтесь после каждого выигрыша и восстанавливайтесь после проигрыша. Ставки делаются с помощью клавиш "F1", "F4", "F6", и "F8". При наборе 250 бусказондов игра прекращается и Вы можете пойти на площадку, где продаются космические корабли (налево из бара).

Все продавцы на этой планете большие пройдохи, поэтому будьте внимательны при выборе корабля. Не покупайте первые два корабля, которые Вам предложат. А если хотите посмотреть, что из этого получится, то предварительно сохраните игру в этой точке.

Третий корабль купите (BUY SHIP) и хотя он окажется ворованным, Вы все же сможете на нем улететь с этой планеты. Но прежде осмотрите корабль. Вам станет ясно, что для управления необходим робот-навигатор. Придется идти в магазин продающий роботов.

Выбирайте белого робота за 45 бусказондов (BUY DROID). После этого возвращайтесь на корабль и забирайтесь внутрь (GO SHIP). Там нажмите кнопку загрузочной платформы (PRESS LOAD) и она вместе с Вашим роботом втянется на корабль. На вопрос робота "Куда лететь?", отвечайте: "НН". Во время полета можете слегка расслабиться, но не забывайте обращать внимание на сообщения робота.

Но вот Вы приблизились к Дельтоуру, кораблю сарненцев. Нужно попасть на него! Одевайте реактивный ранец (PUT ON JETPACK) и выходите из корабля (LEAVE SHIP), отдав роботу приказ лететь на КСЕНОН.

Управляя с помощью ранца своим полетом, приблизьтесь к люку шлюза и поверните ручку (TURN HANDLE). Вы окажетесь внутри помещения и люк за Вами захлопнется. Теперь ждите пока второй люк не откроют изнутри корабля. Появившийся робот не причинит вреда, но зато Вы сможете проскользнуть в открытый проем.

В следующей комнате будет стоять сундук. Откройте его (OPEN TRUNK) и залезайте внутрь (GO TRUNK). Вместе с сундуком Вас отнесут в комнату, напоминающую прачечную, или химчистку. В этом месте следует перебраться из сундука в устройство, напоминающее

стиральную машину (последовательно: OPEN TRUNK, OPEN DOOR, GO UNIT). После некоторых приключений (сами поймете) и переоборудования можно вылезать из устройства (OPEN DOOR). Осмотрите карманы новой одежды (LOOK POCKET). Найденная личная карточка поможет Вам не привлекая внимания, бродить по кораблю.

Теперь необходимо найти звездный генератор. Идите и ищите. Попутно, если наткнетесь на оружейный склад, запомните, где он находится.

Итак, Вы нашли генератор, но нужно обезвредить охрану. Идите на оружейный склад. Отдайте роботу-распорядителю свою карточку (GIVE CARD) и когда он уйдет, берите гранату, лежащую на столе (TAKE GRENADE).

Робот принесет соответствующий Вашему рангу бластер и предупредит, что стрелять (F6) внутри корабля опасно. Выходите со склада и бросайте гранату вниз к генератору (THROW GRENADE). Охрана ликвидирована и пора приступить к выполнению главного задания — уничтожению генератора. К сожалению по дороге Вы потеряете шлем и теперь каждый, даже самый глупый сариенец, признает в Вас Роджера Вилко и попытается убить. Придется быть настороже и стрелять не задумываясь. Защитное поле генератора можно отключить с помощью устройства, которое находится у мертвого охранника (SEARCH MAN). Нажмите на нем кнопку (PRESS BUTTON) и идите к генератору. Осмотрев консоль управления (LOOK CONSOLE), наберите код самоликвидации (6858) и нажмите "ENTER". Теперь быстро возвращайтесь к площадке с двумя лифтами и заходите в правый. Он вынесет Вас на пандус со спасательной шлюпкой. Забирайтесь внутрь (GO SHIP) и на панели управления нажимайте кнопку старта (PRESS LAUNCH).

Ну, а дальше смотрите мультик...

**Фразы и команды, необходимые для прохождения игры:**

ASTRAL BODY	OPEN DOOR	SEARCH MAN
BUCKLE BELT	OPEN KIT	TAKE BEER
BUY DROID	OPEN TRUNK	TAKE CARTRIDGE
BUY SHIP	PRESS AUTONAV	TAKE GADGET
CLOSE DOOR	PRESS BUTTON	TAKE GLASS
DRINK BEER	PRESS	TAKE GRENADE
DROP PART	PRESS LAUNCH	TAKE KEYCARD
GIVE CARD	PRESS LEFT BUTTON	TAKE KIT
GO SHIP	PRESS LOAD	TAKE PART
GO SKIMMER	PRESS OPEN	TAKE ROCK
GO TRUNK	PRESS POWER	TAKE SUIT
GO UNIT	PRESS PLATFORM	THROW CAN
INSERT CARTRIDGE IN SLOT		THROW GRENADE
LEAVE SHIP	PRESS RIGHT BUTTON	TURN HANDLE
LEAVE SKIMMER	PULL LEVER	TURN KEY
LOOK CONSOLE	PUSH ROCK	TURN ON GADGET
LOOK POCKET	PUT CARD IN SLOT	UNBUCKLE BELT
LOOK SCREEN	PUT ON JETPACK	USE GLASS
NO	PUT ROCK IN HOLE	YES

## **"SPACE QUEST2" "VOHAUL'S REVENGE"**

И — SIERRA ON-LINE

Г — 1987

О — 979

М — В

У — К/М

От метелки, подаренной благодарным человечеством, остались лишь воспоминания, как и об опасных приключениях, выпавших на долю Роджера Вилко. Рутинная однообразная работы по уборке помещений орбитальной станции засасывала... К сожалению, уничтожив звездный генератор и передав в надежные руки кассету с его чертежами, Вы не добрались до божка космических пиратов, Вохаула. А он все запомнил и вынашивает планы мести.

Итак, потеряв в просторах Космоса очередную швабру, Вы возвращаетесь внутрь станции. Пройдя шлюз и помыв скафандр, переоденьтесь (CHANGE SUIT). В Ваших карманах находится автоматический ретранслятор языка, оставшийся на память о бывших приключениях и непонятно откуда взявшийся почтовый бланк на получение свистка, с помощью которого можно вызвать Лабийское Чудовище.

Подойдите к своему персональному шкафчику и откройте его (OPEN LOCKER). Заберите оттуда свой любимый кубик Рубика (TAKE CUBE) и портативный перемещатель тяжести (TAKE SUPPORTER).

Да, не везет, так не везет! Не успел Роджер Вилко покинуть раздевалку, как наткнулся на капитана, который послал его убирать только что прибывший корабль. Придется идти наверх. В ангаре обнаружится только один корабль. Войдя в него Вы не успеете и пикнуть, как... (сами увидите).

Придя в сознание Роджер обнаружил, что руки его связаны, а перед ним находится персонаж из кошмарного сна. Через некоторое время живой пират заговорит и Роджеру (и Вам тоже) придется выслушать тираду Вохаула (а это будет он) о том, что именно Роджер Вилко расстроил все его, так тщательно подготовленные планы, по завоеванию вселенной с помощью звездного генератора. Но теперь Вохаул разработал более совершенный план и с помощью киберторгошес осуществит его. А Вам (т.е. Роджеру) придется стать подопытным кроликом в одной из Вохауловских лабораторий на планете Лабийон.

И Роджер в сопровождении охраны был отправлен на Лабийон.

Всю дорогу не будет удобного случая для побега, пока скиммер с двумя охранниками и Роджером не упадет на поверхность планеты. Охрана погибнет.

Первым делом выключите радиомаяк скиммера (PRESS BUTTON), затем заберите личную кодовую карту у одного из охранников (TAKE CARD) и уходите в лес. После того, как наткнетесь на автоматический приемник почты, вставьте в него имеющийся у Вас почтовый бланк (PUT FORM IN SLOT), заберите появившийся свисток (TAKE WHISTLE) и идите направо.

Погуляйте по лесу, освободите маленького зверька из ловушки (UNTIE CREATURE) и под почтовым приемником наберите споры ядовитых грибов (TAKE SPORE). Затем на поляне, Вы увидите зверька, срывающего ягоды. Но путь к ним преграждает спящий монстр, раскинувший вокруг себя шупальца. Здесь можно пройти, только делать это нужно очень аккуратно (имеет смысл сохраниться). Собрав ягоды (PICK BERRIES), возвращайтесь обратно.

Подойдя к болоту, намажьтесь ягодами (RUB BERRIES ON BODY) и идите вслед за неутомимым зверьком. Обитатели болота не станут пожирать Вас, так как не переносят вкуса тех ягод.

Дойдя до глубокого места вдохните (TAKE DEEP BREATH) и ныряйте. Там Вы увидите

пещеру, внутри которой нужно найти бриллиант. Возьмите его (TAKE GEM) и, опять, набрав воздуха (TAKE DEEP BREATH) возвращайтесь. Пройдя дальше направо, подойдите к обрыву и залезьте на дерево (CLIMB TREE). Оно упадет и Вы сможете пробраться дальше.

Идите вперед. Не беда, если Вы попадете в ловушку. Очнетесь Вы в клетке, охраняемой одним из представителей аборигенов. Позовите его (TELL MAN). Он обернется только после второго оклика и подойдет к Вам. Киньте в него спору ядовитого гриба (THROW SPORE). Ядовитый туман, вырвавшийся из споры, парализует его на некоторое время и тогда можно забрать ключ (TAKE KEY) и подойдя к двери, открыть замок (OPEN LOCK). Затем открывайте дверь (OPEN DOOR) и выходите.

Возвращайтесь к поваленному дереву, забирайтесь на него (CLIMB TREE), привяжите к нему веревку (TIE ROPE ON LOG) и спускайтесь по веревке вниз (CLIMB ROPE). Добравшись до нижнего конца (сохраните игру!) веревки, начинайте раскачивать ее, но так, чтобы чудовище справа не схватило Вас и чтобы можно было перепрыгнуть на площадку слева ("T6"). После удачного приземления заходите в пещеру и воспользуйтесь бриллиантом (HOLD GEM), он осветит дорогу.

После того как немного пройдете, Вы провалитесь в колодезь. Не пугайтесь, а после приземления не забудьте поднять оброненный бриллиант (TAKE GEM). Там же Вы встретите зверьков (они окажутся разумными!), которые предложат следовать за ними. Идите.

Они приведут Вас к своему вожаку, который наговорит Вам массу стандартных любезностей, намекая при этом, что делать Вам тут нечего.

Скажите тоже что-нибудь (SAY WORD).

Дальнейший путь придется проделывать на четвереньках, поэтому возьмите бриллиант в рот (PUT GEM IN MOUTH), и двигайтесь вперед.

Затем, выбравшись в большую пещеру с озером входите в воду и идите дальше. Вас засосет и выплюнет. Ну и хорошо! Вы как раз окажетесь около космической посадочной площадки. Однако пробраться к ней невозможно. Дуньте в свисток (USE WHISTLE). Спастись от Лабионского Чудовища можно только в воде.

К счастью Вы живете (или нет?) лишь одно средство против Лабионского Чудовища. Киньте ему кубик Рубика (THROW CUBE IN MONSTER) и пока оно будет его изучать бегите к посадочной площадке. Теперь аккуратно прошмыгните мимо марширующего гвардейца-охранника, не спешите, прячьтесь за кустами и стойками площадки. Не попадитесь охраннику на глаза. В правой стойке находится лифт. Вставьте кодовую карточку в щель (PUT CARD IN SLOT), заходите в открывшуюся дверь и поднимайтесь. На площадке стоит космическая шлюпка. Обойдя ее слева и подойдя к люку, войдите внутрь (GO SHIP). Включите питание, нажав кнопку на панели управления (PRESS POWER), переведите рычаг в положение "VAC" (SET DIAL VAC — вертикальный полет), включите двигатели (PRESS ASCENT) и потяните ручку управления (PULL THROTTLE). После того, как компьютер сообщит, что шлюпка вышла за пределы атмосферы, переключайтесь на горизонтальный режим полета (SET DIAL HAG) и вытолкните рычаг (PUSH THROTTLE).

Но и тут Вохаул Вас достал! Его безобразное лицо появилось на экране и сообщило, что корабль отныне Вас не подчиняется и летит прямо в логово Вохаула.

Увы, придется расслабиться и подождать более подходящего момента. Он наступит скоро.

После посадки шлюпки можно смело выходить, так как никто не придет Вас встречать. Идите к лифту, входите в него и нажимайте кнопку с цифрой "3" (PRESS THREE). Учтите, что при выходе Ваш образ будет зафиксирован бесстрастным оком телекамеры. Не беда! Шагайте дальше направо, но не попадите под колеса уборочной машины.

Дойдя до двери с кнопкой, нажмите на нее (PRESS BUTTON) и заходите внутрь. Заберите

вантуз (TAKE PLUNGER) и шагайте дальше, к лифту. Там нажмите кнопку с цифрой "4".

Здесь найдите комнату MMM (машинистов мосчных машин). И хотя на ней нет никаких букв, но выглядит она также, как и на предыдущем этаже. Нажмите такую же кнопку, войдите и заберите стеклорез (TAKE CUTTER).

После того, как зайдете в туалет дальше по коридору (опять надо нажать кнопку), откройте дверь кабинки (OPEN DOOR) и заберите туалетную бумагу (TAKE PAPER), можно и с этого этажа уходить и перемещаться на его пятый аналог. Там надо зайти в такую же комнату, потянуть чью-то одежду (TAKE OVERALLS), поднять выпавшую зажигалку (TAKE LIGHTER) и забрать корзинку для бумаг (TAKE BASKET).

Дальше следует двигаться очень осторожно, так как из попавшейся навстречу клетки выползет жуткая тварь. Если она Вас догонит, то поцеловав, заразит даже не СПИДом, а своим детенышем. Очень неприятное зрелище, когда тот будет выбираться наружу!

Ваша следующая цель — первый этаж. Совершаете стандартные манипуляции и после выхода из лифта, Вы попадете в ловушку. Но другого пути нет. В самый критический момент используйте вантуз (FASTEN PLUNGER), приклеив его к стене. Но лишь в самый критический момент!

После того, как опасность минует, а Вы все еще висите на присоске, можно слезать (LET GO). Теперь нужно устроить небольшой пожар. Кладите бумагу в корзинку (PUT PAPER IN BASKET) ставьте все это на пол (PUT BASKET) и поджигайте (LIGHT PAPER). Сработавшая система пожаротушения погасит огонь, вымочит Вас с ног до головы, но и выведет из строя преграждающих дорогу роботов.

Идите направо. Вы достигнете лаборатории Вохаула с хозяином внутри. Он удивится этому и начнет говорить в частности, о том, что готовит гибель человечества с помощью пресловутых торговцев-андроидов. Поинтересуйтесь ими, посмотрите, оцените...

Когда подниметесь на возвышение, Вас ждет еще один сюрприз — Вы попадете под удар дезинтегратора-уменьшителя и окажетесь под колпаком на столе Вохаула. Все же Вы стали подопытным кроликом! Расстраиваться конечно не надо — и кролики могут постоять за себя, особенно если они обладают Вашей сообразительностью.

Вспомните о стеклорезе и, выбрав момент, режьте этот колпак (USE CUTTER). Затем найдите выход (вентиляционное отверстие) и залезьте в него (GO VENT). Вы попадете внутрь системы жизнеобеспечения Вохаула и увидите кнопку аварийного отключения. Нажмите ее (PRESS BUTTON) и выбирайтесь наружу (GO VENT). Вохаул поймет, что Вы перекитрили и одолели его. Он будет слать проклятья и угрожать, но в итоге — погибнет! Теперь Вам надо стать опять человеком нормального роста. Идите к пульту и потяните за рычаг (PULL THROTTLE). После того, как на экране появится соответствующая надпись, наберите слово ENLARGE (TYPE ENLARGE) и с появлением следующего сообщения возвращайтесь под колпак.

Когда станете вновь нормальным (по росту) человеком осмотрите Вохаула. На руке увидите какую-то надпись: SHSR. Запомните ее.

Вновь идите к экрану и посмотрите на него (LOOK SCREEN). Ого! Программа "Клон" запущена!

Введите код "SHSR". Программа завершена. Как просто!

Отходите от экрана ("F6") и идите вверх по лестнице, затем по коридору до шкафа с принадлежностями. Откройте его (OPEN BOX), достаньте оттуда кислородную маску (TAKE MASK) и оденьте ее (PUT ON MASK). Идите дальше. Пройдя разгерметизированный участок и дойдя до двери, можно снять маску и войти внутрь следующего помещения. Тут надо быть осторожным: повстречавшийся робот может убить. Поэтому бегите назад и прячьтесь за дверь. Когда робот пройдет мимо, возвращайтесь

и быстро идите налево. Робот будет Вас преследовать, но если Вы все сделаете быстро, то успеете нажать кнопку на самой дальней двери (PRESS BUTTON) и заскочить внутрь шлюпки (GO SHIP). Эта шлюпка будет самой примитивной из всех встречавшихся — в ней находится только одна кнопка. Нажмите ее. Шлюпка взлетит, но чуть позже выяснится, что кислорода мало. Осмотритесь (LOOK AROUND) и обнаружив анабиозную ванну подойдите к ней. Откройте крышку (OPEN CHAMBER) и залезайте внутрь (GO CHAMBER). Поспите до следующей серии...

**Фразы и команды, необходимые для прохождения этой части пути:**

CHANGE SUIT	PRESS FOUR	TAKE DEEP BREATH
CLIMB TREE	PRESS ONE	TAKE GEM
CLIMB ROPE	PRESS POWER	TAKE LIGHTER
FASTEN PLUNGER	PRESS THREE	TAKE MASK
GO CHAMBER	PULL THROTTLE	TAKE KEY
GO SHIP	PUT BASKET	TAKE OVERALLS
GO VENT	PUT CARD IN SLOT	TAKE PAPER
HOLD GEM	PUT FORM IN SLOT	TAKE PLUNGER
LET GO	PUT GEM IN MOUTH	TAKE SPORE
LIGHT PAPER	PUT PAPER IN BASKET	TAKE SUPPORTER
LOOK AROUND	PUT ON MASK	TAKE WHISTLE
LOOK SCREEN	PUSH THROTTLE	TELL MAN
OPEN BOX	RUB BERRIES ON BODY	TIE ROPE ON LOG
OPEN CHAMBER	SAY WORD	TYPE ENLARGE
OPEN DOOR	SET DIAL HAC	THROW CUBE IN MONSTER
OPEN LOCK	SET DIAL VAC	TAKE ROPE
OPEN LOCKER	SWING ROPE	THROW SPORE
PICK BERRIES	TAKE BASKET	UNTIE CREATURE
PRESS ASCENT	TAKE CARD	USE CUTTER
PRESS BUTTON	TAKE CUBE	USE WHISTLE
PRESS FIVE	TAKE CUTTER	

### "SPACE QUEST 3" "PESTULON'S PIRATES"

И — SIERRA ON-LINE  
Г — 1988  
О — 1 933  
М — Б/В  
У — К/М

Пока Вы спали, шлюпку занесло очень далеко и пробуждение наступило лишь тогда, когда она оказалась внутри гигантского космического корабля.

Оказавшись на этой всегалактической свалке, внимательно осмотритесь и хорошенько запомните положение мотиватора — жизненно необходимого корабельного прибора. Двигайтесь дальше направо, осматривая попадающиеся по пути предметы. Вам нужно найти транспортное средство, чтобы лететь дальше. Дойдя до разбитого иллюминатора, залезайте внутрь (GO WINDOW). Там Вы обнаружите еще один космокатер. А так как в той шлюпке, что доставила Вас сюда нет воздуха, попробуйте починить эту. Поэтому вылезайте (CLIMB) и идите обратно, за мотиватором.

Но прежде нужно найти что-нибудь для поднятия тяжелого мотиватора. Вы можете бродить довольно долго, пока не сообразите залезть в ковш транспортера. Оттуда Вас выгрузят на подвижную ленту и Вы плюхнетесь на кучу мусора. Тут надо проявить сноровку.

и, быстро встав (STAND) и подпрыгнув (JUMP), зацепится за рельсу вверх. После этого идите по ней налево до помещения с роботом. Там Вы и обнаружите устройство для подъема тяжестей. Будьте внимательны.

Если робот Вас обнаружит до того как Вы залезете в машину (SET ON MACHINE), то придется начинать все сначала. После того, как Вы оказались в машине, управление движением осуществляется с помощью курсорных клавиш, а подъем/опускание захвата с помощью кнопок на пульте.

Теперь двигайте этот миникран к тому месту, где лежит мотиватор. Зацепив его (PRESS BUTTON) перемещайтесь дальше вправо к шлюпке. Куда и поместите его (PRESS BUTTON). Теперь нужно вернуть все на свое место, вылезти из машины (LEAVE MACHINE) и спрыгнуть в мусоропровод. В комнате, где Вы окажетесь, нужно подойти к тому месту стены, откуда идут провода и забрать оттуда компакт-реактор (TAKE REACTOR). Станет несколько темно, но все же можно добраться до лестницы, забраться вверх (CLIMB) и вылезти наружу.

При проходе через туннель на Вас нападёт абориген и отнимет реактор. Вспомните, где брали его и идите туда. Повторив этот путь, заберите с собой и лестницу (TAKE LADDER).

По дороге к шлюпке подберите провода (TAKE WIRES), а затем залезайте внутрь (GO WINDOW). Оказавшись в шлюпке (с использованием лестницы), оглядитесь. В нишу слева нужно вставить реактор (PUT REACTOR) и подсоединить к нему провода (CONNECT WIRES). Справа Вы увидите кнопку открытия люка, а еще правее — бортовой компьютер. Посмотрите на экран (LOOK SCREEN), но перед этим сядьте в пилотское кресло (SIT).

**На экране отображены функции управления:**

- |                      |                         |
|----------------------|-------------------------|
| 1. Двигатели         | 2. Навигация            |
| 3. Взлет/Посадка     | 4. Крейсерская скорость |
| 5. Световая скорость | 6. Атака                |
| 7. Радар             | 8. Оружие               |

Последовательно включив двигатели (клавиша "1") и радар (клавиша "7"), взлетайте ("3"). После этого приведите оружие в готовность. На панели управления оружием работают следующие клавиши:

- Н — подсказка;
- О — отключение;
- F — передняя полусфера защитного поля;
- В — задняя полусфера защитного поля;
- SPACE — огонь.

Включите защитное поле в передней полусфере и стреляйте в ближайшую стенку.

После того, как окажетесь на свободе, посмотрите на экран компьютера и включите систему навигации. На экране появится карта, где будет помечено Ваше местоположение. Просканируйте окрестности (клавиша "1"). На Ортегу пока лететь не стоит, поэтому повторите процедуру еще раз. А вот на Флябхуд, планету земного типа, стоит слетать. Задайте курс (клавиша "2") и ныряйте в гиперпространство (клавиша "5"). Увы! И здесь Вас обнаружили. Теперь Вас преследует робот-убийца. Выйдя на орбиту планеты Флябхуд, нажмите клавишу "3" (приземление). После посадки встаньте с кресла (STAND) и нажмите кнопку открытия люка (PRESS BUTTON).

По планете нужно гулять осторожно, пока не увидите механическое чудовище — это магазин. Зайдите в него. Продавец предложит Вам множество всяких товаров, но чтобы их купить, нужно иметь бусказонды. Покажите продавцу свой бриллиант (SHOW GEM).

Он предложит Вам за него 350 бусказондов. Отвечайте "NO", пока он не предложит 425. Теперь говорите "YES" и покупайте все подряд (BUY ORAT, BUY NAT, BUY



THERMOWEAVE), а затем выходите (LEAVE SHOP). На выходе будет ждать робот-убийца. Он потребует 420000 бусказидов платы за вызов Лабнионского Чудовища или предложит сыграть в космические прятки. Дав Вам 10 секунд, он погонится за Вами и если догонит, то убьет.

Идите в левую дверь и затем в лифт. Нажмите кнопку подъема (PRESS UP). Наверху... Короче, от работы можно избавиться, толкнув в нужный момент крюк подъемного механизма (PUSH HOOK). Робот упадет и разобьется. Спуститесь и заберите у робота пояс-невидимку (TAKE BELT).

Появившийся вслед за этим продавец поблагодарит Вас за совершенный подвиг и Вы можете возвращаться на корабль. После взлета и сканирования (см. выше), летите в квадрат 62, где можно перекусить (см. выше и ниже).

В космической столовой подойдите к бармену и сделайте заказ (ORDER) на все блюда подряд (соответствующие клавиши клавиатуры). Заплатите (PAY), подойдите к свободному столику, сядьте и закурите (EAT). Только не торопитесь, а то сломаете зубы! В одном из блюд находится сюрприз — перстень-декодер. С его помощью можно расшифровать практически любое сообщение. Теперь можно пойти и сыграть в ASTRO CHICKEN. Подойдите к автомату и посмотрите на экран (LOOK SCREEN).

Суть проста. Управляя уткой, нужно посадить ее на специальную площадку. Если Вы промахнетесь или посадочная скорость будет слишком велика, то утка разобьется. Бросайте монетку (PUT MONEY) и начинайте игру. Через некоторое время на экране появится кодированное сообщение, расшифровав которое (USE RING), Вы поймете, что два Андромедских программиста попали в плен на Скуи Софт, небольшой Луне, вращающейся вокруг планеты Пистулон. Луна окружена силовым полем и, чтобы отключить его, нужно взорвать генератор, который находится неизвестно где. Надо спасать ребят!

Пройдя шлюз, заходите в свой корабль (CLIMB SHIP) и после расстыковки летите на Ортегу. После приземления выбирайтесь из кресла (STAND) и оденьте термолем (PUT ON THERMOWEAVE). Выходите.

Двигаться по планете нужно аккуратно, иначе можно свалиться в раскаленную лаву.

На одном из экранов Вы увидите двух солдат. Дождитесь, пока они не уйдут, затем найдите взрывчатку с детонаторами и возьмите один из них (TAKE DETONATOR). После этого идите дальше, пока не доберетесь до генераторной станции.

Поднимитесь по лестнице справа (CLIMB), и сверху бросьте детонатор (THROW DETONATOR). Генератор поля уничтожен! Теперь нужно быстро возвращаться на корабль. По дороге прихватите шест с того места, где брали детонатор (TAKE POLE), так как перемычка, по которой Вы прошли, разрушена. Используя шест (USE POLE) перепрыгните через огненную реку.

После взлета направляйтесь в сектор 69 на крейсерской скорости (клавиша "4").

Приземлившись и выйдя из корабля, Вы увидите главную базу пиратов. Дождитесь, пока из дверей выйдут солдаты. Они оставят двоих для охраны. Используя пояс-невидимку, (PUT ON BELT, затем TURN ON BELT), прошигните внутри базы. Времени мало. Его хватит лишь на то, чтобы невидимым проскочить мимо охранников.

Внутри базы подойдите к левой двери, нажмите кнопку (PRESS BUTTON) и заходите в нее. Это подсобка, где можно переодеться (CHANGE SUIT). В карманах очень кстати обнаружится анигилатор мусора. После выхода из подсобки Вы увидите дверь, но открыть ее можно лишь с помощью кодовой карты, которой у Вас пока нет. Поэтому проходите в следующую дверь, где нужно заняться привычным делом, т.е. уборкой. Ходите по комнатам и уничтожайте бумаги в корзинах (USE VAPORIZER).

Дойдя до комнаты босса, уничтожьте бумаги и там, при этом обратите внимание на

портрет, висящий на стене. Поработайте в других кабинетах, пока босс не уйдет. Теперь с его стола можно взять карту (TAKE CARD) и попытаться открыть заблокированную дверь. Не получилось? Все правильно. Для открытия двери необходимо иметь лицо, соответствующее лицу босса.

Дальше — просто. Берите портрет босса (TAKE PICTURE), копируйте его на аппарате, стоящем в одной из комнат (COPY PICTURE) и вешайте на прежнее место (PUT PICTURE).

У кодовой двери вставьте карту (PUT CARD), а телекамере покажите копию портрета (SHOW PICTURE). Теперь можно проходить внутрь.

Эх! Не повезло ребятам! Да, это те самые программисты, чье сообщение Вы видели раньше. За это их, видимо, и погрузили в зеленый студень. Но чтобы до них добраться, нужно нажать кнопку (PRESS BUTTON). Кстати, попробуйте применить аннигилятор для уничтожения студня.

К сожалению, с этого момента Вы ничего не сможете сделать, пока не окажетесь внутри боевого робота. В роботе сидит сам босс! Остается только победить его.

Управлять роботом просто. Курсорными клавишами Вы перемещаете робота по арене, клавишей "J" наносите удары, а клавишей "M" — блокируете атаки противника. Победить Вы сможете, только загнав противника вправо и нанеся несколько точных ударов. Через образовавшийся после падения робота пролом, бегите к своему кораблю и улетайте.

Удрать не удастся и придется принять бой. Переключите корабль в атакующий режим включите оружие и защитное поле с той стороны, где противник и воюйте. Прицел перемещается с помощью курсорных клавиш, а огонь — "SPACE". Вот в общем-то и все. После еще некоторых приключений приземляйтесь на планету Земля и смотрите мультики.

#### Необходимые фразы и команды:

BUY HAT	ORDER	SIT
BUY ORAT	OPEN DOOR	STAND
BUY THERMOWEAVE	PAY	TAKE BELT
CHANGE SUIT	PRESS BUTTON	TAKE CARD
CLIMB	PRESS UP	TAKE DETONATOR
CLIMB SHIP	PUT CARD	TAKE LADDER
CONNECT WIRES	PUT LADDER	TAKE PICTURE
COPY PICTURE	PUT MONEY	TAKE POLE
GET ON MASHINE	PUT ON BELT	TAKE REACTOR
GO WINDOW	PUT ON THERMOWEAVE	TAKE WIRES
EAT	PUT PICTURE	THROW DETONATOR
JUMP	PUT REACTOR	TURN ON BELT
LEAVE MASHINE	PUSH HOOK	USE POLE
LEAVE SHOP	SHOW GEM	USE RING
LOOK SCREEN	SHOW PICTURE	USE VAPORIZER

## "STAR CONTROL 2" THE UR-QUAN MASTER

И — ACCOLADE  
Г — 1992  
О — 9 200  
М — V  
У — K

Год 2155... Прошло более двадцати лет, после того, как раса Ар-Куан захватила галактику. Люди только-только нашли несколько планет, пригодных для жилья и

обосновали на них первые поселения, когда космическая армада Ар-Куан напала на Солнечную систему. К счастью, Земля уже успела вступить в Межзвездный альянс дружественных рас и они помогали бороться ей против врага. Однако и Ар-Куане подчинили себе немалое количество планет галактики и заставляли их сражаться на своей стороне. Это были годы космических баталий. Противоборствующие стороны несли огромные потери.

У Ар-Куан была секретная база Sa-Matra, на которой строились сотни новых кораблей, а люди и их некоторые союзники, закрытые на своих планетах силовым полем не могли пополнять свои ресурсы и постепенно схватки стали ослабевать, а потом и вовсе наступило временное затишье...

Тем не менее, на одной из планет системы VELA, где находилось одно из первых человеческих поселений, шла кропотливая работа. Археологи нашли почти нетронутый город Предтеч, могущественной расы, некогда населявшей Галактику. Затем Предтечи ушли дальше по космическим тропам, оставив на разных планетах свои устройства и механизмы.

В этом-то городе и были обнаружены чертежи гигантского супер-корабля и по ним люди начали строить космический дредноут. Однако материалов хватило лишь на то, чтобы построить скелет корабля и оснастить его несколькими необходимыми модулями.

Вы, капитан, должны достроить корабль и победить Ар-Куан!

Игра начинается когда Ваш корабль находится на самой дальней орбите в Солнечной системе. На экране Вы увидите Солнце с расположенными вокруг планетами. Справа сверху находится схематичное изображение Вашего корабля с именем капитана, названием корабля, количеством горючего и экипажа. Ниже расположено меню, с помощью которого можно ввести или исправить имя капитана (CAPTAIN) и название корабля (FLAGSHIP). Горючее (FUEL) и экипаж (CREW) пополняются пока только на орбитальной станции вращающейся вокруг Земли (третья планета).

Выйдя из этого меню (EXIT MENU) на верхний уровень и выбрав NAVIGATE можно с помощью курсорных клавиш "UP"/"LEFT"/"RIGHT" направить корабль к какой-нибудь планете. Но не забывайте, что двигатель у корабля сзади и чтобы затормозить, нужно развернуть корабль на 180 градусов и кратковременно нажать несколько раз клавишу "UP".

Кстати, все управление в игре осуществляется с помощью курсорных клавиш, клавиш "ALT", "SPACE" и "ENTER".

Для того, чтобы войти в меню нажмите клавишу "ALT". Затем, выбрав с помощью курсорных клавиш нужный пункт, нажмите "SPACE". В игре существует несколько уровней меню и чтобы выйти на верхний уровень можно выбрать "EXIT MENU" или сразу нажать "ALT".

Теперь разберемся с меню несколько подробнее. После загрузки игры, если не трогать клавиши, можно посмотреть предысторию событий, в которых Вам предстоит участвовать. Затем Вы попадете в **главное меню**:

- START NEW GAME (начало новой игры);
- LOAD SAVED GAME (загружать сохраненную игру);
- QUIT GAME (закончить игру).

Выбрав первый пункт Вы войдете в рабочее меню на том уровне, где нужно ввести имя капитана, название корабля и произвести установки звуковых эффектов.

Во втором пункте можно выбрать строку с сохраненной диспозицией. Листание списка сохраненных моментов осуществляется с помощью клавиш "PgDn" и "PgUp", а переход от строки к строке — "UP" и "DOWN".

Теперь опишем **рабочее меню**, начиная с самого верхнего уровня. Когда Ваш корабль находится вне орбиты какой-либо планеты, в нем присутствует четыре пункта:

- STARMAP;
- MANIFEST;
- GAME;
- NAVIGATE.

При выходе на орбиту добавляется пункт "SCAN".

**STARMAP** (звездная карта). На экране появится карта галактики с изображением звездных скоплений. Ваше нынешнее местоположение указано мерцающей точкой. Вверху расположено название той звезды, около которой обращается Ваш корабль. Правее находятся цифры координат этой звезды. Овалы, охватывающие звездные скопления, показывают районы обитания той или иной расы. По мере исследования Вами галактики количество овалов будет увеличиваться.

Нажимая курсорные клавиши Вы можете перемещать перекрестия задания курса в нужную точку. При этом под изображением корабля будут меняться цифры, указывающие на необходимое количество горючего. Сравните его с тем, что имеется на корабле. Кроме того, точку Вашего местонахождения окружает слегка подсвеченная сфера, говорящая о предельном возможном с данным количеством горючего радиусе полета. Если такой сферы нет, то Вы можете достигнуть любой точки галактики (или вообще не осталось горючего).

После того, как перекрестье автопилота окажется в нужном месте, нажмите "ENTER", чтобы закрепить курс, а затем "ALT" — корабль отправится в полет.

**MANIFEST**. В этом пункте рабочего меню Вы можете просмотреть все, что находится на Вашем корабле:

- CARGO (количество полезных ископаемых и внеземных видов живности);
- DEVICE (устройства и механизмы найденные на планетах);
- ROSTER (количество боевых кораблей, пополнение (ASSIGN) или уменьшение (RECALL) экипажа на них).

**GAME**. Установки в игре, описанные выше, выход из игры.

**NAVIGATE**. Выбрав этот пункт меню можно перейти на ручное управление кораблем, осуществляемое с помощью курсорных клавиш.

В режиме "SCAN" (на орбите планеты) Вы можете просмотреть наличие и вид полезных ископаемых, видов флоры и фауны и центров энергоизлучения. Если Вас что-то заинтересовало, можно отправить на поверхность планеты посадочный модуль (DISPATCH), для сбора материала и внеземных видов жизни, а также для исследования энергоблоков.

Посадочный модуль управляется курсорными клавишами. Подбор минералов производится автоматически при проезде через них.

Чтобы собирать живность, необходимо сначала расстрелять ее парализующими зарядами, пока не появится изображение контейнера. Затем нужно также проехать через него.

Стрельба энергочарядами производится с помощью клавиши "SPACE", а возврат на корабль — "ALT".

Особо опишем ситуацию, когда корабль пристыкован к орбитальной станции, вращающейся вокруг Земли. При этом на экране появляется изображение базы со следующим меню:

- STARBASE COMMANDER;
- OUTFIT STARSHIP;
- SHIPYARD;
- DEPART STARBASE.

Выбрав **"STARBASE COMMANDER"**, Вы поговорите с командиром базы, узнаете последние новости, получите совет, обменяете собранные полезные ископаемые на местную валюту (RU). Затем эту валюту можно использовать в следующих двух пунктах меню. В этот пункт Вы ходите автоматически при стыковке с базой.

В **"OUTFIT STARSHIP"** Вы покупаете горючее, посадочные и корабельные модули. Также можно продавать ненужное оборудование, чтобы заменить его на более совершенное или другое необходимое. Список всех модулей приводится ниже, хотя и не все они имеются в начале игры. Технологии по их производству нужно покупать у галактических торговцев.

**PLANET LANDER** — посадочный модуль. Экипаж 12 человек. Впоследствии оборудуется защитой от высокой температуры, землетрясений, молний и контактов с инопланетными формами жизни. Стоит 500 RU.

**FUSHION TRUST** — маршевые двигатели. Чем их больше, тем выше скорость корабля. Максимальное их количество позволяет удрать от любого преследователя. Стоит 500 RU.

**TURNING JET** — маневровые двигатели. Чем их больше, тем быстрее Вы сможете развернуть корабль для прицеливания. Стоимость 500 RU.

**STORAGE BAY** — грузовой модуль. Вмещает до 500 кило тонн минералов. Стоит 750 RU.

**FUEL TANK** — емкость для горючего. Вмещает 50 кило тонн горючего. Стоит 500 RU.

**HIGH-EF. FUEL SYS** — высокоэффективная система для хранения горючего. Вместимость 100 кило тонн, стоимость 1000 RU. Технология по ее производству приобретается.

**DYNAMO UNIT** — динамомашина. Необходима для более быстрой подзарядки батарей, используемых устройствами стрельбы и защиты. Стоит 2000 RU.

**SHIVA FURNANCE** — более мощный генератор. Стоит 4000. Технология приобретается.

**ION-BOLT GUN** — лучевая пушка. Стоит 2000 RU. Может размещаться в трех носовых и одном хвостовом отсеках. В этом случае носовое орудие стреляет строго вперед, следующее посылает два заряда вперед под углом 45 градусов. Пушка третьего отсека стреляет перпендикулярно оси корабля, а кормовая — строго назад.

**FUSHION BLASTER** — то же, что и предыдущее, но более мощное. Стоит 4000 RU. Технология приобретается.

**HELBORNE CANNON** — самое мощное оружие. Стоит 6000 RU. Большинство кораблей противника уничтожает с первого выстрела. Технология приобретается.

**A. T. S. SYSTEM** — система самонаведения. Позволяет отказаться от точного прицеливания. Главное — выстрелить в ту сторону, где находится корабль противника. Однако при использовании **HELBORNE CANNON** на каждый модуль орудия требуется один модуль **A. T. S. SYSTEM**. Стоимость 5000 RU.

**POINT DEFENSE** — система защиты. Работает на коротком расстоянии, но очень полезна против метеоритов и десанта противника. Стоит 4000 RU.

На экране будет изображена схема Вашего корабля с имеющимися модулями. Если Вы выбрали **" + MODULE "**, то справа можно с помощью курсорных клавиш выбирать необходимый модуль. Затем, закрепившись с помощью клавиши **"SPACE"**, опять курсорными клавишами Вы перемещаете пунктирный прямоугольник в то место, где хотели бы расположить выбранный модуль.

При выборе **" - MODULE "** на схеме корабля выбирается ненужный модуль и нажимается **"SPACE"**. Модуль исчезнет.

Точно также производятся установки и в **"SHIPYARD"**, где выбираются корабли сопровождения (в начале игры можно выбрать только один тип корабля, стреляющий фотонными торпедами) и пополняется экипаж.

**В "DEPART STARBASE"** корабль отстыковывается от орбитальной базы и Вы можете продолжить свои путешествия по галактике.

### **КАК ИГРАТЬ.**

Итак, Вы загрузили игру и Ваш корабль находится на самой удаленной от Солнца орбите. Произведя необходимые установки (выбирайте минимальную скорость диалогов, тогда следующая фраза Вашего собеседника будет появляться только после нажатия "ALT"), выходите на самое верхнее меню и выбирайте "NAVIGATE". После этого курсорными клавишами направьте корабль к ближайшей планете. Если Вы попали в центр, то картинка сместится и корабль вновь надо направить либо к спутнику, либо к самой планете. Если все опять как надо, то в меню добавится пункт "SCAN", а на экране появится изображение поверхности планеты. Теперь нужно заняться исследованием. Просканируйте планету на предмет наличия полезных ископаемых, живности и энергообъектов. Все данные отображаются на нижнем экране. Если они Вас заинтересовали, отправляйте туда посадочный модуль. Но перед этим задайте точку его приземления.

Если планета с суровыми климатическими условиями (погода и сейсмичность выше 2-х баллов), то можно потерять модуль. Он взорвется, когда погибнет последний член его экипажа. О наличии экипажа на борту модуля говорят 12 зеленых точек слева внизу. Выберите планету поспокойнее и потренируйтесь в управлении модулем и сборе полезных ископаемых.

На одной из планет Вы наткнетесь на чужую базу. Не спешите с ней знакомиться. Дело в том, что при соприкосновении с ней, часть экипажа модуля погибнет, а Вам еще предстоит воевать с врагами. Поэтому соберите полезные ископаемые и летите к Земле. По пути зайдите на Луну и подберите там генератор. Теперь можно пристыковаться к базе, которая вращается вокруг Земли. Но перед этим Вам придется вступить в диалог с вражеским лазутчиком. Ничего не поделаешь, после этого он отправится за подмогой, а Вам нужно помочь починить систему жизнеобеспечения орбитальной станции.

Затем на Вас нападёт вражеский корабль. Перед боем появится картинка, на которой нужно выбрать корабль для участия в бою. Выбирайте корабль сопровождения. Он, конечно, погибнет, но хотя бы пару самонаводящихся торпед успеет выпустить, нанеся некоторый урон врагу. Затем наступит черед основного корабля. Вступайте в бой!

Во время боя на экране в центре изображено звездное небо, где Вам предстоит воевать, а справа дополнительная информация. В верхней части находятся название, вид корабля, вид расы и имя капитана. Это враги. Ниже — информация о Вашем корабле. Левая зеленая колонка говорит о количестве экипажа на борту, а правая, красная — о состоянии оружейных аккумуляторов.

Тактика боя со всеми кораблями разная, поэтому имеет смысл запустить файл "MELLEE" и познакомиться с разными кораблями. Особое внимание обратите на земные корабли и корабли расс MYCON, ILWRATH и UR-QUAN. Это Ваши главные враги.

Итак, Вы победили в бою, помогли починить орбитальную станцию и теперь имеете базу, где можно пополнять экипаж, запасы горючего и достраивать свой корабль.

Облетите неисследованные планеты Солнечной системы, дособерите полезных ископаемых и попросите договориться с инопланетянами, оккупировавшими одну из планет.

Если Вы случайно вылетите за пределы Солнечной системы, то окажетесь в гиперпространстве. Будьте осторожны — на Вас наверняка нападёт корабль сумашедших кристаллов. Договориться с ними поначалу невозможно. Поэтому перед боем сохраните игру (GAME) и поговорите с ними. Вы получите какую-то полезную информацию, но потом они все равно на Вас нападут. Это у них такой сбой в программе. Возможно Вы решите эту загадку, поболтав с расой, живущей на газовом гиганте (координаты 33.3: 981.2). Если

кристаллы раздолбят Ваш корабль — не отчаивайтесь. Загрузите эту ситуацию еще раз. Боевые моменты все время разные и в конце концов Вам удастся их победить.

В галактике существует множество рас. Одни из них дружелюбные, другие — нейтральные, а третьи настроены к Вам враждебно. С дружелюбными расами (например SUPOX, ARILOW, PKUNKS) проблем не бывает. Они чем смогут — помогут. С врагами тоже все ясно — они почти всегда нападают, хотя и их можно обмануть. А вот с нейтральными расами (UTWIG, ZOG-FOT-PIK, TRADDASH и пр.) придется договариваться. И от того, что Вы скажете (при диалоге варианты Ваших ответов находятся внизу) будет зависеть, как поведет себя собеседник. Кроме этого, по всей галактике разбросаны базы торговцев (TRADERS), у которых в обмен на всякую живность и координаты радужных миров (RAINBOW WORLDS) можно открыть кредит. Пользуясь кредитом Вы сможете приобретать различные полезные технологии и ценную информацию. Координаты торговцев и Радужных миров приводятся ниже.

#### TRADERS.

Beta Arae	X: 933.3	Y: 93.7
Alpha Centauri	X: 155.9	Y: 99.3
Zeeman	X: 335.2	Y: 194.0
Alpha Vulpeculae	X: 365.4	Y: 258.7
Alpha Illuminati	X: 235.4	Y: 329.1
Alpha Octantis	X: 157.8	Y: 666.8
Alpha Eridani	X: 587.5	Y: 772.9
Alpha Apodis	X: 258.2	Y: 850.7
Alpha Aquilae	X: 915.9	Y: 974.5

#### RAINBOW WORLDS.

Zeta Sextantis	X: 468.1	Y: 91.6
Gamma Kepler	X: 602.0	Y: 297.9
Gamma Reticuli	X: 741.6	Y: 508.3
Alpha Andromedae	X: 862.5	Y: 700.0
Beta Pegasi	X: 39.5	Y: 745.8
Epsilon Draconis	X: 283.6	Y: 785.7
Epsilon Lipi	X: 543.7	Y: 827.0
Beta Leporis	X: 766.6	Y: 866.6
Gamma Aquarii	X: 853.4	Y: 879.7
Groombridge	X: 996.0	Y: 904.2

Ну а пока Ваш корабль не превратился в суперкрейсер, аккуратноенько обследуйте соседние миры, собирая полезные ископаемые и неземные виды флоры и фауны, покупая информацию и технологии.

#### ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ.

Координаты большинства рас и наций, обитающих в галактике, приведены в таблице:

Gamma Serpentis	X: 492.3	Y: 29.4	Yehat
Gamma Krueger	X: 52.2	Y: 52.5	Pkunks
SOL	X: 175.2	Y: 145.0	Солн. сист.
Beta Luyten	X: 433.3	Y: 168.7	VUX
Vela	X: 334.5	Y: 193.1	Ваша сист.
Epsilon Scorpii	X: 629.1	Y: 220.8	Mycon
Procyon	X: 74.2	Y: 226.8	Mmmrnm & Chenesu
Gamma Vulpeculae	X: 371.3	Y: 253.7	Orz

<b>Zeta Persei</b>	<b>X: 946.9</b>	<b>Y: 280.6</b>	<b>Druuge</b>
<b>Alpha Tauri</b>	<b>X: 22.9</b>	<b>Y: 366.6</b>	<b>Ilwrath</b>
<b>Epsilon Gruis</b>	<b>X: 241.6</b>	<b>Y: 368.7</b>	<b>Spathi</b>
<b>Betelgeuse</b>	<b>X: 412.5</b>	<b>Y: 377.0</b>	<b>Syreen</b>
<b>Alpha Tucanae</b>	<b>X: 400.0</b>	<b>Y: 543.7</b>	<b>Zog-Fot-Pik</b>
<b>Beta Orionis</b>	<b>X: 197.8</b>	<b>Y: 596.8</b>	<b>Umghah &amp; Talking Pet</b>
<b>Delta Draconis</b>	<b>X: 253.5</b>	<b>Y: 835.8</b>	<b>Thraddash</b>
<b>Beta Aquarii</b>	<b>X: 863.0</b>	<b>Y: 869.3</b>	<b>Utwig</b>
<b>Beta Librae</b>	<b>X: 741.4</b>	<b>Y: 912.4</b>	<b>Supox</b>
<b>Beta Corvi</b>	<b>X: 33.3</b>	<b>Y: 981.2</b>	<b>Gas race</b>

Помните, что для того, чтобы победить Ар-Куан, Вам дается всего четыре года (Вам встретится информация об этом). Начиная с февраля 2159 года Ар-Куане будут методично захватывать сектора галактики. Как только они доберутся до Солнечной системы — Ваша песенка спета.

Вообще в игре множество путей к конечной цели — разгрому Ар-Куанской базы "SA-MATRA". Например, чтобы добыть AQUA HELIX, одну из частей ULTRON, можно поступить двояко. Либо Вы с помощью хитрости посылаете воинствующую расу THRADDASH на войну с Ар-Куанами, либо с помощью BURVIX'S CASTER посылаете на TRADDASH других вояк — ILWRATH. И в том и в другом случае традишцы увянут в войне и будут вынуждены снять охрану вокруг планеты, где находится AQUA HELIX. В лоб идти бесполезно. При таком варианте было уничтожено более шестисот кораблей противника, но бой продолжался.

Список большинства полезных вещей с координатами их местонахождения приводятся ниже.

#### **НЕКОТОРЫЕ УСТРОЙСТВА.**

<b>Delta Crateris</b>	<b>X: 620.0</b>	<b>Y: 593.5</b>	<b>Ur-Quan's Sa-Matra</b>
<b>Alpha Pavonis</b>	<b>X: 56.2</b>	<b>Y: 800.0</b>	<b>Ur-Quan's ship</b>
<b>Delta Gorno</b>	<b>X: 290.8</b>	<b>Y: 26.9</b>	<b>Shofixti male</b>
<b>Alpha Cerenkov</b>	<b>X: 422.1</b>	<b>Y: 198.6</b>	<b>ZUX &amp; Shofixti's жёны</b>
<b>Delta Lyncis</b>	<b>X: 570.4</b>	<b>Y: 979.5</b>	<b>Чудовище (Beast) в коллекцию ZUX</b>
<b>Organon</b>	<b>X: 685.8</b>	<b>Y: 57.7</b>	<b>Mycon'sкая смерть</b>
<b>Beta Brahe</b>	<b>X: 639.5</b>	<b>Y: 231.2</b>	<b>Sun device!!</b>
<b>Gamma Scorpis</b>	<b>X: 647.9</b>	<b>Y: 206.2</b>	<b>Mycon'sкое яйцо</b>
<b>Beta Copernicus</b>	<b>X: 600.8</b>	<b>Y: 263.1</b>	<b>Mycon'sкое яйцо</b>
<b>Gamma Brahe</b>	<b>X: 635.4</b>	<b>Y: 272.9</b>	<b>Mycon'sкое яйцо</b>
<b>Rigel</b>	<b>X: 210.4</b>	<b>Y: 208.3</b>	<b>встреча с Zog-Fot-Pik</b>
<b>Eta Vulpeculae</b>	<b>X: 358.7</b>	<b>Y: 256.6</b>	<b>Androsynth's rests</b>
<b>Delta Vulpeculae</b>	<b>X: 372.1</b>	<b>Y: 261.9</b>	<b>Taalo device</b>
<b>Epsilon Camelopardalis</b>	<b>X: 593.7</b>	<b>Y: 393.7</b>	<b>Syreen'sкий корабль (заблокирован)</b>
<b>Arcturus</b>	<b>X: 964.5</b>	<b>Y: 579.1</b>	<b>Burvix's 'Caster</b>
<b>Zeta Draconis</b>	<b>X: 277.6</b>	<b>Y: 867.3</b>	<b>Aqua Helix</b>
<b>Zeta Hydades</b>	<b>X: 850.0</b>	<b>Y: 937.2</b>	<b>Utwig's Bomb</b>

Ар-Куанскую базу SA-MATRA можно уничтожить только с помощью супербомбы, которой владеет раса UTVIG. Однако просто так они Вам ее не дадут, но с радостью подарят, если Вы доставите им исправный ULTRON. Его можно найти у дружественных SUPOX. Запчасти же к нему придется искать по всей галактике. PKUNKS, если Вы их не обидите, отдадут Вам CLEAR SPINLE. DRUDGE продадут ROSY SPHERE. А как забрать



у TRADDASH последнюю часть — AQUA HELIX, описано выше.

Но сразу супербомбу применить нельзя. Во-первых, нужно переоборудовать Ваш корабль. Это сделают MMRNM & CHENESU. Правда только после того, как Вы с помощью SUN DEVICE снимете силовое поле, закрывающее их планету. Во-вторых, базу Ар-Куан охраняет слишком много кораблей и чтобы почти всех их разогнать нужна психическая энергия TALKING PET. Справиться с ним Вам поможет TAALO DEVICE.

Кстати, DRUUGE не торгуют за обычные деньги. Им нужны либо устройства, найденные Вами, либо члены Вашего экипажа, либо обломки от гигантских яиц MYCON. Перехитрить враждебных MYCON'цев можно с помощью SYREEN, которые очень похожи на людей. Но для этого с ними нужно суметь договориться.

Очень полезное устройство PORTAL SPAWLER, которое Вам построят ARILOW. С его помощью можно выходить в подпространство, где не тратится горючее (только 10 единиц при переходе из обычного космоса) и перелеты проходят гораздо быстрее.

Существует 13 точек выхода из подпространства. Координаты выхода этих ворот в обычном космосе приведены ниже.

				■ Arilow
		10 ■		
	9 ■	■	■ 13	
	8 ■	11 ■	12 ■	
	7 ■			
	6 ■	3 ■		
5 ■	4 ■	1 ■	2 ■	

### Координаты в обычном пространстве:

1. X: 318.3 Y: 490.6
2. X: 567.3 Y: 120.7 (около Micons)
3. X: 190.9 Y: 092.6 (около Солн. системы)
4. X: 409.0 Y: 774.8
5. X: 921.0 Y: 610.4
6. X: 860.7 Y: 015.1
7. X: 616.6 Y: 413.1 (около Ur-quan)
8. X: 230.1 Y: 398.8
9. X: 973.5 Y: 315.3 (около Thraddash)
10. X: 584.9 Y: 621.3
11. X: 011.1 Y: 940.9
12. X: 775.2 Y: 890.6 (около Utwig)
13. X: 036.8 Y: 633.2

Однако, чтобы получить PORTAL SPAWLER, нужно, во-первых, снять с Ар-Куанского корабля реактор (X:56.2, Y:800.0), а во-вторых, попасть в ворота перехода, которые открываются 17 и 18 числа каждого месяца и находятся в районе созвездий COLUMBAE и CHANDRASEKHAR.

Во время боя полезно помнить, что клавишей "SPACE" Вы открываете огонь, а клавишей "ALT" активизируете защиту (если есть модуль защиты). Если бой выигран, то Вам добавится некоторое количество RU, зависящее от количества и мощности побежденных кораблей.

В случае, когда Вам неудобно играть описанными клавишами, запустите перед игрой файл "keys.exe" и установите там те клавиши, которые нужны.

И последнее. При загрузке невзломанной версии игры от Вас потребуется ввести ПАРОЛЬ, которым является название какого-либо созвездия с заданными координатами. Используйте список звезд галактики, приведенный в приложении 1.

## "STAR GOOSE"

И — LOGOTRON Ltd.

Г — 1988

О — 247

М — В

У — К

Вы управляете небольшим планетарным кораблем. Командир звездолета высадил Вас на планету оснащенную современными боевыми машинами. Вам необходимо собрать 6 алмазов, разбросанных на планете и вернуться на место высадки. На пути Вы встретите туннели для пополнения топлива, патронов и защитного экрана. Для восстановления ракет необходимо просхатать точно внутри рамки с ракетами.

### Клавиши управления:

- LEFT/RIGHT — движение влево/вправо;
- UP/DOWN — ускорение/торможение;
- SPACE — стрельба из пулемета;
- М (дважды) — установка и выстрел правой ракетой;
- Н (дважды) — установка и выстрел левой ракетой;
- F1 — переназначение клавиш;
- F2 — вкл./выкл. звук;
- F3 — вкл. паузу;
- F4 — выкл. паузу; Q — выход в DOS.

## "STAR TREK" 25TH ANNIVERSARY

И — INTERPLAY PRODUCTION

Г — 1992

О — 7 650

М — В/В

У — К/М

Космический крейсер "Энтерпрайз" вышел в ближний космос и лег на заданный курс. Его экипаж готовился к выполнению миссии по исследованию Млечного Пути, содержащего множество неожиданностей.

— Прежде, чем начать поход, — объявил капитан Кирк — нам необходимо проверить свою готовность, проведя учебный бой с кораблем Республики. Оружие будет установлено на минимальную мощность, а бортовой компьютер будет имитировать повреждения.

— Капитан Паттерсон сообщает, что республиканцы находятся на позициях и готовы начать — доложил лейтенант Ухура.

— Корабль республиканцев подготовил оружие к бою и усилил защитные поля. Предлагаю сделать то же самое — высказался инженер "Энтерпрайза", мистер Спок.

С этого момента Ваш компьютер передаст управление кораблем и экипажем в Ваши руки. Не забывайте, что бой учебный и даже если Вы его проиграете, Ваш корабль останется цел и невредим, хотя во время сражения может появляться индикация о повреждении того или иного узла.

Так, например, после сообщения мистера Спока о том, что двигатели выведены из строя, Скотт возразит, что этого не может быть. А капитан напомнит ему, что это всего лишь имитация.

Сообщения по ходу игры выводятся на экран в виде реплик тех или иных персонажей. Кроме того, кое-что можно почерпнуть с экранов графической информации (повреждения кораблей, их взаиморасположение и т. д.).

Игра имеет большое количество возможностей на каждом этапе, причем верных может оказаться несколько, хотя проходить определенные контрольные точки все же необходимо. Всего экипажу "Энтерпрайза" необходимо выполнить семь миссий. Первую миссию Мы пройдем с Вами до конца, ведя основную сюжетную линию по возможности подробно. В остальных миссиях наметим лишь ключевые моменты.

Перед загрузкой игры запустите "SETUP.EXE" и установите необходимую конфигурацию (VGA, EGA, TANDY, звук, клавиатура, мышь, джойстик). Для управления используется либо только клавиатура, либо клавиатура в сочетании с мышью или джойстиком.

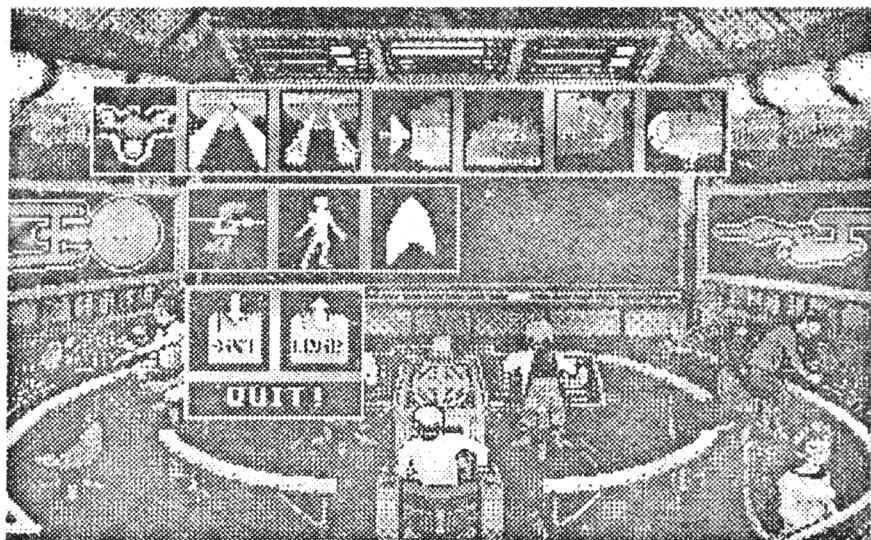
Теперь можно начинать выполнение первой миссии "DEMON WORLD".

### 1. "DEMON WORLD".

Как уже говорилось, миссия начинается с учебного боя. Если Вы подключили мышь (джойстик), то управлять кораблем можно с их помощью. В центре главного экрана обзора расположены либо силуэт космического кораблика (в рейсовом режиме), либо перекрестье прицела (боевой режим). Их перемещение осуществляется мышью (джойстиком) или курсорными клавишами, а положение относительно центра экрана показывает, в какую сторону корабль поворачивает.

Теперь посмотрите на первый рисунок. На нем изображена рубка с высвеченными строками трех меню. В игре они не появляются одновременно, но мы это сделали с целью экономии места.

Верхняя строка предназначена для того, чтобы отдать приказ о ремонте соответствующего узла корабля (клавиша "D"). Указующим перстом Вы можете выбрать для ремонта (слева, направо) установку силового поля, лазеры, торпеды, радиолокатор,



пульт управления, переходной отсек и двигателя. После этого нажмите кнопку "ОГОНЬ" — приказ будет исполнен. По прошествии времени, необходимого для ремонта, Вам будет доложено, что соответствующий узел восстановлен, а на изображении корабля (слева и справа — два экрана) перестанет мерцать красная точка, изображающая поврежденный узел.

Следующее меню (клавиша "К") предназначено для просмотра счета игры при завершении очередной миссии, перехода в телепортационный отсек (только на орбите планеты) и выбора третьего меню сохранения, загрузки сохраненной игры и выхода.

В центре рубки расположены рабочие места трех главных действующих лиц на корабле: капитана, штурмана и инженера. Перед капитаном находится небольшой экран кругового обзора, с помощью которого можно определить положение кораблей противника и Вашего. Выбирая курсором штурмана и инженера, Вы можете отдавать приказы об изменении состояния корабля. Эти же приказы можно отдавать, нажимая соответствующие клавиши на клавиатуре.

В данной игре применяется несколько типов интерфейса "человек-компьютер". Для описания мы выбрали наиболее удобный на наш взгляд — "мышь+клавиатура", хотя далее будут приводиться и клавиши для случая "только клавиатура".

Итак, Вы вступаете в учебный бой и надеетесь его выиграть. Для этого поднимите энергию защитных полей (клавиша "S") и подготовьте оружие (клавиша "W"). После этого Вы должны развернуть свой корабль так, чтобы корабль противника оказался на линии Вашего огня (в центре экранов обзора). Сделать это не так просто, потому что противник постоянно маневрирует, но законы физики одинаковы для обоих кораблей: если Ваша скорость велика, то и радиус разворота будет большим и — наоборот. Поэтому разворачиваться желательно на минимальной скорости а затем, пристроившись в хвост к противнику ускориться (клавиши "1"- "9", "0").

С помощью экрана кругового обзора определите, где находится чужой корабль и переместите прицел на большом экране по тому же азимуту — Ваш корабль начнет маневр.

Когда увидите изображение корабля противника подведите к нему прицел и начинайте стрельбу (F1 — лазеры, F2 — торпеды, левая, правая кнопки мыши), но помните, что лазерный удар настигает противника гораздо быстрее, чем торпедный, хотя в некоторых случаях и лазерами надо стрелять с упреждением.

Скорострельность Вашего корабля ограничена, так как требуется перезарядка и лазеров и торпед. Индикаторы о готовности того или иного оружия расположены над главным экраном (слева — лазеры, справа — торпеды, между ними — скорость и мощность).

Если в Вас попали, то поврежденные узлы окрасятся в красный цвет (самый левый и самый правый экраны). Если попали Вы, то на эти же экраны можно вывести информацию о состоянии корабля противника (клавиша "A").

Варьируйте скорости, точнее целитесь и тогда победа будет за Вами.

После боя, независимо от исхода, корабль переводится в рейсовый режим, а лейтенант Ухура докладывает о поступившем сообщении от Звездного Флота...

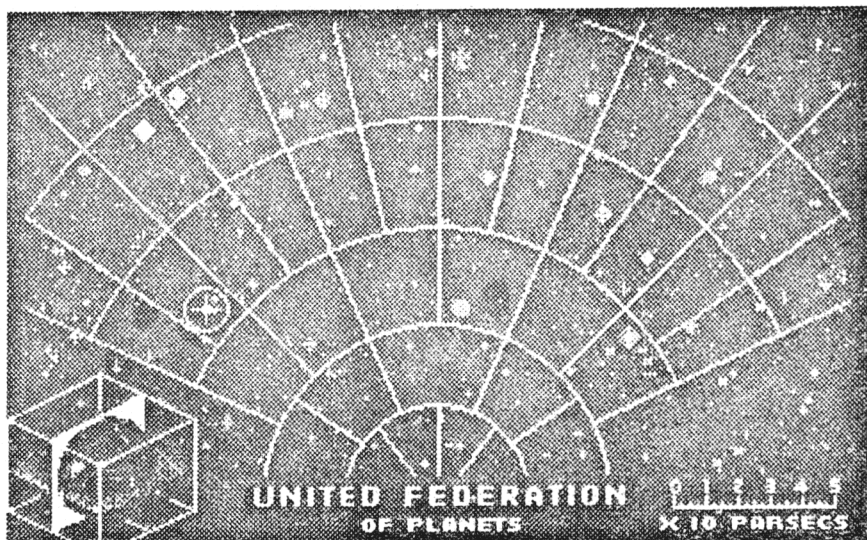
— Выведите на экран — приказал капитан и на экране появилось лицо адмирала.

— Джим, — начал адмирал — "Энтерпрайз" получает задание направиться на Поллюкс V. Местные жители сообщают, что чужеземцы атаковали поселенцев у горы Идилл. Ты должен явиться к высшим властям Колонии, так как поселенцы состоят в Содружестве.

Описание атакующих противоречиво, но все говорят, что они похожи на представителей восточных религий, известных как Демоны.

Звездный Флот хочет, чтобы ты определил природу этих созданий и разобрался в ситуации без причинения ущерба колонистам.

После этих слов адмирал отключился, а "Энтерпрайз" направился к Поллюксу V.



Давайте и мы с Вами отправимся в ту же сторону. Нажмите клавишу "N" и Вы попадете в Навигаторскую. Если не знаете, где находится нужная планета, то посмотрите на карту галактики — слева, чуть ниже середины находится звезда, помеченная крестиком и обведенная кружком — это и есть система Поллюкса V. Крестик (соответственно и кружок) перемещаются курсорными клавишами (мышью) и указывают на выбранную для перелета звездную систему. После выбора нажимайте клавишу огня и летите.

Если хотите еще повоевать, то выбирайте любую другую звездную систему. Куда бы Вы не прилетели, везде на Вас будут нападать. О том, что Вы прилетели не туда, сообщит мистер Чеков, после чего завяжется оживленная дискуссия и лейтенант Ухура наконец выведет на экран сообщение от местного властителя извещающего Вас о том, что Вы — труп.

Когда на экране радара определен один корабль, считайте, что Вам повезло, Вы останетесь жить, хотя и повоевать придется. Если на экране больше двух точек, то Вы — труп на 90 процентов. Поэтому, прежде, чем перелететь куда-то, сохраните игру.

Кстати, в некоторых системах корабли умеют на некоторое время поглощать излучения и засечь их положение можно лишь по затеняющимся звездам.

После того, как Вы попали в систему Поллюкса V, нажимайте клавишу "O" и выходите на круговую орбиту вокруг планеты. Затем клавишей "K" выберите второе меню, а в нем — изображение человека. После приказа капитана четыре члена экипажа окажутся в телепортационном отсеке, откуда и отправятся на планету.

#### *На планете.*

Разведывательная экспедиция состоит из капитана Джеймса Тибериуса Кирка, врача Леонарда Мак Коя, инженера Спока и младшего офицера Эвертса.

После телепортации оглядитесь, просмотрите, какие предметы имеются в Вашем

арсенале и выясните, для чего они служат. Ваше снаряжение состоит из фазера, настроенного на легкое поражение (зеленая полоска), фазера, настроенного на полную мощность (красная полоска), машинного трикодера (анализатор предметов), медицинского трикодера (анализатор ран и болезней), радиотелефона и аптечки.

В этой части игры вызов меню и его функции изменены. При нажатии на "SPACE" (правая кнопка мыши) появляется изображение человека. Перемещая по нему стрелку или нажимая соответствующие клавиши, Вы можете производить какие-то действия (рука, держащая шар), разговаривать (рот), осматриваться (глаз), трогать предметы (другая рука) и сохранить/загрузить игру или выйти из нее (стрелка вверх).

Основным действующим лицом является капитан, но если Вы хотите, то можете заставить говорить, смотреть или что-то сделать и другого члена экипажа, нужно только соответствующий значок переместить на выбранного и нажать "ENTER" (левую кнопку мыши). В некоторых случаях он может отказаться, мотивируя это отсутствием логики или чем-либо еще.

Поговорите с аборигеном. Он даст Вам дополнительную информацию, причем его ответ будет зависеть от реплики, выбранной Вами.

Разговор осуществляется следующим образом. Вызовите меню, затем выберите на появившемся человеке рот и нажмите "ОГОНЬ". На экране появится прямоугольник с изображением рта. Поперемещайте его на членов экипажа (нажимайте "ОГОНЬ") — они будут выдавать соответствующие реплики. Переместив прямоугольник на аборигена, вступите с ним в диалог. Рекомендуем вообще почаще вступать в дискуссии (но с мирно настроенными гражданами!) — это даст Вам дополнительную информацию.

Точно так же осмотритесь, загляните в свой рюкзак, выберите поочередно для просмотра находящиеся в нем вещи. По мере развития событий рюкзак будет пополняться и другими предметами.

После разговора и осмотра войдите в ближнее здание, для чего просто переместите перекрестье на его дверь и нажмите кнопку огня. В помещении находятся другие аборигены. Выберите меню, а в нем — шар. Подведите изображение шара к рюкзаку и выберите в нем медицинский анализатор. Его изображение появится рядом с рюкзаком. Переведите шар на забинтованного аборигена, сидящего справа. Доктор Мак Кой попробует поставить диагноз и после этого сообщит, что имеющимися средствами вылечить больного невозможно. Брат Стефан (крайний слева) тогда расскажет, что около пещеры есть ягоды, с помощью которых он мог бы синтезировать нужное лекарство, но туда не пускают вооруженные люди.

Данная ситуация является одной из ключевых точек, поэтому пропускать ее не нужно, иначе Вы не сможете завершить миссию. Однако все это можно проделать и позже, но тогда труднее отыскать связь событий, что необходимо при самостоятельном выполнении миссий.

Выходите из здания и двигайтесь вверх экрана. В следующем эпизоде дорогу Вам преградят трое вооруженных клингоиан. Скорее доставайте фазер с красной полосой и открывайте по ним огонь. После того, как Вы их грохнете, появится сообщение (все здесь — не просто так), что Вы видите оторванную руку клинга. Затем вновь состоится диалог с кораблем и между членами экспедиции, из которого Вы сможете узнать, что убили не клингов, а биороботов.

Подойдите к оторванной конечности (она чуть правее и выше Кирка) и поднимите ее. Для этого выберите в меню шар и передвиньте его на руку — Кирк подойдет и поднимет ее. Теперь Ваш рюкзак стал немного тяжелее (то ли еще будет!).

Пройдя через пещеру, Вы попадете на следующий экран, где справа от прохода и находятся искомые ягоды. Наберите их и идите дальше. Вы придете к металлическим воротам, заваленным камнями. Достаньте красный фазер и стреляя по камням освободите.

выход. Первый выстрел должен быть произведен по левому верхнему камню. Так как он неустойчив, малейшее сотрясение приводит к тому, что он падает и убивает Звертса. После уничтожения камней Вы обнаружите засыпанного ими человека. Выберите меню, а в нем — значок действия, достаньте из рюкзака медицинский саквояж, переместите шар на лежащего и нажмите клавишу огня. Доктор Мак Кой подойдет к раненому и окажет ему помощь. Раненый придет в себя, а Вы можете возвращаться назад.

Придя к домикам, войдите в ближнюю дверь и покажите ягоды брату Стефану. Он скажет, что это именно то, что нужно и предложит пройти в лабораторию. Выйдите из помещения и войдите во вторую дверь. Вы можете посмотреть, что за агрегаты Вас окружают, после чего поместите (Мак Кой) ягоды в "ARDAK-4", машину, расположенную в дальнем правом углу. Это действие позволит получить медикаменты для лечения больного из первого здания.

Затем поместите огорванную руку Клинга в машину, находящуюся ближе всех в центре экрана (Спок) и почините ее.

Переведите значок действия на стеклянный стеллаж справа. Брат Стефан расскажет Вам о его содержимом, после чего можно будет "пошупать" эти вещи. Берите череп и скрученные кусочки металла.

После этого смело выходите из дома и идите к металлическим воротам. Придя туда, поместите руку клинга в приемное устройство справа от ворот — они откроются. Идите вглубь.

В машинном зале, куда Вы попадете, подойдите к машине, стоящей слева, у дальней стенки. Перед Вами появится панель с тремя ползковыми регуляторами. Переведите их в среднее положение. Это приведет к тому, что из анабиозной камеры появится небольшой ящер. По Вашему выбору диалог может начаться с разных фраз, но в итоге, Вы узнаете, что демоны воюют из-за того, что потеряли ключ. Отдайте ему череп его соотечественника и кусочки металла (это и будет ключ). Ящер будет очень благодарен, а Ваша первая миссия закончится. Вы вернетесь на корабль, где Вам объявят о степени выполнения миссии и сообщат о заработанных очках.

Следующая миссия начинается с приказа адмирала следовать к Бета Майамид системе...

## **2. "HJACKBD".**

Итак, вылетайте к BETA MYAMID.

Систему ищите ближе к центру звездной карты.

Будьте готовы к бою.

Чтобы попасть на разбитый корабль, необходимо дистанционно отключить его силовое поле. Введите в корабельный компьютер код 293391-197736-3829 и пошлите на корабль Халяна.

После телепортации окажите первую помощь экипажу и попробуйте починить Трансмогрифайер.

Подумайте, как сделать сварочный аппарат, а недостающие детали дадут либо члены экипажа, либо найдите (сделайте) их сами в отсеках корабля.

При встрече с эласианскими гвардейцами поразите их.

В комнате, где заключен экипаж халяян (по коридору — направо) пробуйте значком действия все машины и приборы, кроме пульта управления, расположенного рядом с дверью, блокирующей халяян. Ищите способ, как снять блокирующее поле с двери без включения лазерной пушки, убивающей пленников.

Разговаривайте, смотрите...

Красный провод используется в транспортёре.



### **3. "LOVE'S LABOR JEOPARDIZED".**

В системе ARK-7 на Вас нападут ромулане.

После телепортации на исследовательскую станцию попробуйте поработать с компьютером. Прочтите информацию, которую Мак Кой из него добудет.

Походите по кораблю, разберитесь, где, какая дверь и куда они ведут. Вам понадобятся баллоны с газом и синтезирующая машина.

Чтобы отсоединять (подсоединять) баллоны с газом, открывать какие-нибудь крышки, понадобятся гаечный ключ.

Антигравитационное устройство помогает поднимать тяжелые предметы.

Поликарбонат можно получить из изоляции на проводах, поместив их в дистиллирующую машину.

Поработайте с синтезирующим устройством. Обратите внимание, что к нему подключен (может нужно заменить?). Бутылка воды также может пригодиться.

Из поликарбоната получается THDT-газ (пригодится). Попробуйте получить и бутылку амония, но знайте, что компоненты уже другие.

С помощью амония можно получить антивирусный препарат, но уже в другом помещении и на другой машине. Этот препарат также нужно поместить в синтезатор (N2 и H2 баллоны).

Используйте THDT-газ в вентиляционной шахте (где брали баллоны).

Спуститесь этажом ниже.

Разговаривайте, смотрите, пробуйте...

### **4. "ANOTHER FINE MESS".**

Теперь на Вас нападут Эласиане. Повоюйте, а затем отправляйтесь в систему HARRAPA.

Телепортируйтесь на доисторический корабль Гарри Мадда.

Разберитесь с додекагоном, прогуляйтесь, изучите что, для чего сделано.

В нужный момент окажите помощь Мадду. При этом подумайте что и как можно сделать с зеленой капсулой.

Восстановите переходной отсек.

Попробуйте связываться с "Энтерпрайзом" — там может быть полезная информация.

Чаше используйте трикодер и заставляйте Спока работать.

### **5. "FEATHER SERPENT".**

Система DIGITAL. Конфликт с клингами, нарушившими границу владений Республики.

Поговорите и телепортируйтесь.

На планете говорите чаще, чем стреляйте.

Обратите внимание на снаряжение первого встреченного человека.

Попробуйте двигать камни, карабкаться по виноградным лозам.

Нож пригодится у реки с моллюском и при контакте с красным кристаллом.

Попробуйте исследовать местность.

Телепортируйтесь.

Опять поконфликтуйте с клингами и отправляйтесь на HRAKKOUR.

Изучите TEST LIFE ROOM и особенно дверь и ее панель управления.

Свяжитесь с кораблем.

Подумайте, нужны ли Вам кристаллы.

### **6. "THAT OLD DEVIL MOON".**

Запросите компьютер про: SCYTNE, LUCR, SOFS, BASE 3, BASE 4. Первая аббревиатура — название астероида.

Телепортируйтесь.

Ход для первой двери — 10200.

Внутри, направо — 122.

Обратите внимание на красный контейнер в туннеле и его содержимое.

Поработайте с компьютерами.

### 7. "VBNGEANCE".

Если Вы добрались до этого уровня, наша помощь Вам не нужна.

#### Управление на корабле.

W	— приведение оружия в боеготовность и обратно.
S	— переключение энергии защитных полей.
<, >	— увеличение/уменьшение энергии защитных полей.
P	— пауза.
A	— переключение анализатора повреждений.
D	— меню устранения повреждений корабля.
K	— меню действий.
C	— компьютер
V	— обзор в полный экран.
N	— навигаторская.
F1, SPACE, левая кнопка мыши	— лазерный огонь.
F2, ENTER, правая кнопка мыши	— огонь торпедами.
E	— сообщение Скотта.
T	— сообщение Спока.
O	— сообщение Сулу.
H	— сообщение Ухуры.

Перемещение корабля осуществляется с помощью курсорных клавиш или мыши.

Отдавать команды можно и выбирая курсором соответствующего члена экипажа а затем — соответствующий значок в подменю.

#### Управление вне корабля.

Клавиши огня	— вызов и выход из меню.
G	— ладонь с шариком.
T	— говорить.
U	— действие.
L	— смотреть.
Курсорные клавиши, мышь	— перемещение значков.

## "STELLAR 7"

И — ДУНАМИХ

Г — 1990

О — 927

М — С/В/У

У — К

Перед началом игры запустите "INSTALL.COM" и установите:

— CHANGE GRAFICS (Ваш дисплей);

— CHANGE SOUND/MUSIK (звуковое расширение).

После этого можно сразу начинать игру ("PLAY STELLAR7") или выйти ("ESC"). Выбор нужного пункта меню осуществляется с помощью клавиш "UP/DOWN" и "ENTER". "F1" — вспомогательная информация. Те пункты, которые разрешено выбрать, помечены звездочкой.

Итак, где-то в сердце Арктурианской империи лорд Дрэксон сидит в рубке флагманского космострейсера и слушает доклад своего вассала.

— Лорд Дрэксон! — фигура Рафа Торина выражала нижайшее почтение — Арктурианская

имперская армия готова к битве. Один Ваш жест и мы немедленно вышвырнем Тераман с их земель.

— Хорошо! Но не откладывайте посылку моей армии...

Лишь один человек взялся противостоять войскам лорда Дрэсона — это Вы. Ваша боевая машина находится на одной из окраинных планет, захваченных лордом. Уничтожая войска лорда, Вы от планеты к планете становитесь ближе к логову Дрэсона.

После мультяшной заставки на экране появляется основное меню:

- BEGIN;
- BRIEFING;
- PREFS;
- SCORES;
- EXIT.

Наименование первого пункта понятно — выбрав его, Вы начинаете сражение.

В "BRIEFING" можно просмотреть основные характеристики встречающихся единиц вооружения и их внешний вид. Причем слева на экране есть "кнопки", позволяющие:

- квадрат — остановить вращение объекта;
- круговая стрелка — начать (ускорить) вращение объекта;
- "4" и лупа — увеличить изображение;
- "-" и лупа — уменьшить изображение;
- "CONTINUE" — продолжить просмотр;
- "EXIT" — выйти в главное меню.

В следующем пункте главного меню можно установить уровень детализации игры и некоторые параметры управления и сопровождения:

- мышь вкл./выкл.;
- музыка вкл./выкл.;
- сложность;
- джойстик вкл./выкл.;
- звуки вкл./выкл.;
- рассказы вкл./выкл.

Если в последнем пункте стоит "вкл.", то периодически будут появляться лорд с вассалом и комментировать Ваши действия.

В пункте "SCORES" находится таблица с десятью лучшими достижениями.

**Управление:**

- |       |   |
|-------|---|
| UP    | — вперед;                                       |
| DOWN  | — назад;  |
| LEFT  | — влево;  |
| RIGHT | — вправо;                                       |
| SPACE | — огонь;  |
| S     | — серийная стрельба;                            |
| I     | — инфракрасная приставка (3 раза);              |
| E     | — защитное поле (3 раза);                       |
| C     | — повышение мощности выстрела (кратковременно); |
| B     | — постановка мины (3 штуки);                    |
| J     | — прыжок (3 раза);                              |
| Z     | — увеличение/уменьшение изображения;            |
| F2    | — включить/выключить звук;                      |
| F10   | — вызов подменю установок параметров;           |
| P     | — пауза.  |

### Полезные советы.

При встрече со стационарными лазерами, приближайтесь к ним по спирали, чтобы они не успевали прицелиться.

Когда вся техника противника уничтожена, появляется корабль и выгружает Гвардейца (он может выглядеть как угодно, но всегда обладает каким-то секретным оружием). Не пропустите этот момент и сразу начинайте движение назад и непрерывную стрельбу (на первом уровне). Позднее тактику все время придется менять, но в любом случае подпускать его к себе не надо.

После уничтожения Гвардейца появляется пульсирующая звезда, нырнув в которую можно переместиться на новую планету.

Не стреляйте по всему подряд, иначе можете уничтожить зарядную станцию, где происходит полное восстановление Вашей машины.

Последний уровень заканчивается боем с машиной лорда Дрэксона. Включите сразу "E", "S" и "C" (если остались) и тогда от лордовской машины останутся одни обломки.

## "STORM LORD"

И — HEWSON

Г — 1990

О — 238

М — В

У — К

Основной целью игры является спасение лесных фей, которых злые духи заключили в стеклянные капсулы. На каждом уровне Вам необходимо освободить конечное число (от 5 до 7) фей, но нужно сделать это за одни сутки. В конце каждого уровня спасенные феи могут восстановить количество Ваших жизней, если Вы уделите им достаточно внимания. При попадании в фею сердечком она кидает Вам капельку росы, за 10 капель росы добавят 1 жизнь и за каждую последующую каплю по 1 жизни. Во время путешествия по лабиринтам Вы сможете найти следующие предметы:

Ключ	— открывать двери;
Мед	— привлекает пчел-стражников;
Зонт	— спасает от дождя;
Вода	— запрещает драконам испускать огонь;
Ботинок	— позволяет высоко прыгать.

Так же в лабиринтах существует система перемещения. Пункт перемещения представляет из себя перевернутую трапецию с черепом. Если Вы встанете на нее, то прилетит орел и перенесет Вас в другое место.

В игре предусмотрен проваливающийся пол, лишние двери. Всего в игре 6 уровней.

### Клавиши управления:

LEFT	— движение влево;
RIGHT	— движение вправо;
UP	— прыжок;
DOWN	— присесть;
Ins	— стрельба;
Ins (длит.)	— метание ножа;
P	— пауза;
F	— вкл./выкл. звук;
ESC	— перезапуск.

Вся клавиатура задается при начале игры после нажатия "F1". Возможно управление от джойстика по клавише "F2". Выхода из игры нет.

## "STUNT"

И — SOFTWARE

Эта игра для любителей острых ощущений. Она представляет собой гонки на супермашине по очень крутой трассе. Ваша цель, побеждая по очереди всех гонщиков, выйти в первый дивизион. С каждой новой победой трасса становится все круче и круче.

**Клавиши управления:**

RIGHT	— движение вправо;
LEFT	— движение влево;
UP/DOWN	— вперед/назад;
LEFT/RIGHT	— менять вид трассы (в меню);
SPACE	— ускорение;
ESC	— выход в меню;
F10	— выход в DOS.

## "SUPAPLEX"

И — DIGITAL INTEGRATION

Г — 1991

О — 619

М — В/В

У — К

Вы — в роли колобка, который путешествует в мире компьютеров, микросхем и прочей электроники. Вам необходимо проходить уровень за уровнем, собирая инфотроны и избегая всяческих опасностей. В пути Вам будут попадаться различные препятствия в виде завалов из камней и лабиринтов микросхем. Также Вам могут попадаться ножницы и электронные облачка. Столкновение с ними смертельно опасно. Однако их можно уничтожить, сбросив на них камень. При этом они взрываются, уничтожая все вокруг себя на одну клетку. Облачка, взрываясь, образуют 9 инфотронов, которые можно собирать.

Препятствия, встречающиеся на пути, надо либо обходить либо взрывать. Это возможно при помощи дискет, которые надо собирать в лабиринтах.

Дискеты могут быть трех видов: дискета первого типа взрывается, если на нее упадет камень или если сбросить ее вниз. Дискеты второго типа можно двигать во всех направлениях, в любое место, но взрываются они все вместе при включении компьютера. Дискеты третьего типа можно собирать и устанавливать в любом месте. Они взрываются через некоторое время после установки. Ножницы и электронные облака можно заставить изменить направление их движения если, встав у них на пути достаточно близко, затем резко уйти в сторону.

**Управление:**

Колобок управляется курсорными клавишами;

ESC и ENTER

— самоуничтожение и выход в меню;

ESC

— выход в DOS;

SPACE+клавиши курсора

— съест глазами;

Удерживать клавишу SPACE

— выставить дискету;

Shift

— колич. оставшихся дискет (на некоторых типах

машин не работает).

## "TEST DRIVE 2: THE DUEL"

И — ACCOLADE (tm)  
Г — 1989  
О — 715  
М — E/V  
У — К

Вам дается возможность прокатиться на любой из 12 машин по лучшим автодорогам. Имеется два режима игры: гонка на время и гонка против компьютера.

Во время гонки дорожная полиция будет пытаться остановить Вас за превышение скорости, главное не пропускать ее вперед. Обязательно надо заезжать на бензоколонки, где к тому же находится промежуточный финиш.

После загрузки на экране появляется меню:

CLOCK	— тренировочные заезды на время;
COMPUTER	— то же самое, но вторым автомобилем управляет компьютер;
YOUR CAR	— выберите себе автомобиль;
OTHER CAR	— кто с Вами будет соревноваться;
SCENARIO	— тип местности, протяженность маршрута, препятствия.
INSTALL	— установить дополнительные сложности.

Выбор в меню производится с помощью клавиш "UP", "DOWN", а подтверждение выбора — "ENTER".

Кстати, в игре есть возможность установки сложности (реальности). Самый левый квадратик — легчайший уровень. Правый — сложный, когда надо учитывать массу деталей. Не забывайте переключать передачу и заправляться бензином!

Кроме всего прочего, существует система штрафов за различные нарушения — полиция следит зорко, но иногда и от них можно удрать.

### Клавиши управления:

ESC	— отмена предыдущего выбора;
Ctrl+X	— выход в DOS;
Ctrl+[	— перезапуск;
Ctrl+P	— пауза;
Ctrl+K	— клавиатура вкл.;
Ctrl+S	— звук вкл./выкл.;
Ctrl+Q	— музыка вкл./выкл.;
RIGHT	— руль вправо;
LEFT	— руль влево;
UP	— увеличить скорость;
DOWN	— уменьшить скорость;
D	— изображение рычага передачи вкл./выкл.;
SPACE+UP или ENTER+UP	— перейти на высшую передачу;
SPACE+DOWN или ENTER+DOWN	— перейти на низшую передачу.

## "TEST DRIVE 3"

И — ACCOLADE (tm)  
Г — 1990  
О — 884  
М — E/V  
У — К

Третья игра из серии аналогичных. Великолепная VGA графика и отличные звуковые эффекты делают этот вариант более интересным, чем предыдущие версии. Игра очень реалистична и многие полиции мира (и не только они) используют этот симулятор при

обучении вождению. Поэтому будьте внимательны на дороге и не нарушайте правил.

Приятным дополнением к игре является возможность прослушивания автомагнитоллы.

#### Клавиши управления:

ESC	— отмена предыдущего выбора;
Ctrl+X	— выход в DOS;
Ctrl+[	— перезапуск;
Ctrl+P	— пауза;
Ctrl+K	— клавиатура вкл.;
Ctrl+S	— звук вкл./выкл.;
Ctrl+Q	— музыка вкл./выкл.;
RIGHT	— руль вправо;
LEFT	— руль влево;
UP	— увеличить скорость;
DOWN	— уменьшить скорость;
D	— изображение рычага передачи вкл./выкл.;
SPACE+UP или ENTER+UP	— перейти на высшую передачу;
SPACE+DOWN или ENTER+DOWN	— перейти на низшую передачу.

## "TETRILLER"

И — GAMOS

Г — 1990

О — 205

М — В

У — К

#### Легенда о Тетриллере.

В начале был Тетрис. Весь мир играл в Тетрис. И однажды ночью "тетрисоман" заснул прямо у компьютера. И тогда явился к жизни Тетриллер... Да, колодец вроде тот же, и клавиши на клавиатуре те же, только фигуры выглядят как-то иначе... Только что это?! Да это же он сам, там в колодце и фигуры падают ему прямо на голову. Слава Богу там наверху можно из этого колодца выбраться. Но только выйдешь и — ты уже снова в колодце. Да когда же кончится этот кошмар?! Как хорошо, что ночь не навсегда и утром ночные кошмары отступают. Ох, нет, больше никогда не буду играть в Тетрис! Ну, разве что еще разок в Тетриллер.

Итак о Тетриллере.

Главная цель игры — выбраться из колодца. Складывайте фигуры так, чтобы человечек выбрался из колодца и Вы станете одним из героев!

#### Клавиши управления:

HOME	— сдвинуть фигуру влево;
UP	— вращать фигуру;
PgUp	— сдвинуть фигуру вправо;
LEFT	— бросить фигуру вниз;
SPACE	— бросить фигуру вниз;
RIGHT	— увеличить уровень (скорость игры);
END	— следующая фигура (показывать/не показывать);

Используются две дополнительные клавиши:

ESC	— прекратить текущую игру и вернуться в меню;
F2	— включить/выключить звук.

Требования к аппаратуре: IBM PC XT, AT, PS/2 или совместимые компьютеры с графическими адаптерами EGA или VGA, имеющими 256 Kb видеопамати.

## "THEATRE OF WAR"

И — THREE-SIXTY PACIFIC

Г — 1992

О — 2 398

М — SVGA

У — К/М

Стратегическая игра типа шахмат, только на поле боя располагаются рыцари, мортиры, танки, бронетранспортеры и пр. К тому же нет ограничений на перемещение фигур.

Программа работает только при наличии SVGA или VGA монитора и VESA-драйвера (или его эмулятора).

В самой игре существует огромное количество различных сценариев, хотя суть сводится к одному — уничтожить короля (главную башню) противника.

Управление в игре лучше всего осуществлять с помощью мыши, но можно использовать и клавиатуру.

После загрузки нажмите кнопку мыши или какую-нибудь клавишу — появится меню, состоящее из трех разделов.

В первом разделе изображены директории со сценарием, во втором — типы игры (человек — компьютер, человек — человек) и в третьем — названия конкретных сценариев.

Самая нижняя строка изображает четыре кнопки, где:

DOS — выход в DOS;

ABOUT — о программе и ее авторах;

OPTIONS — переключение ровная/холмистая поверхность;

PLAY — начало игры.

Во время игры Вы можете обозревать поле боя в трехмерном и двумерном варианте. В любом случае управление осуществляется одинаково, только в трехмерном варианте меню управления фигурой находится слева внизу, а в двумерном — строго слева.

Поле боя расположено всегда в центре. В левом верхнем углу находится переключатель скорости игры: (самый ближний квадратик — самая медленная игра).

В правом верхнем углу находится изображение трех пластин. Выбрав верхнюю Вы сможете просмотреть составы войск и состояние фигур. Средняя и нижняя пластинки служат для переключения в двумерный и трехмерный режимы.

Справа внизу находится значок, с помощью которого можно сканировать поле боя.

Нижняя строка состоит из изображений имеющихся у Вас фигур. В момент выбора сама фигура становится серой, а изображение внизу обводится рамкой.

С помощью меню управления фигурой можно задать перемещение, атаку, отступление, защиту, переключение в походный режим, стрельбу (например для мортиры), самоликвидацию и др. Ваши фигуры (красные) находятся в нижней части поля боя, а фигуры противника (синие) — в верхней. Часто, расстояние между ними составляет несколько экранов.

Держайте! Но помните, что если Ваша главная фигура поражена — Вы проиграли, независимо от того, сколько бойцов у Вас осталось.

### Управление с клавиатуры:

Цифровыми клавишами выбирается фигура;

F1 — F4 — задание скорости игры;

F5 — перемещение фигуры

F6 — отступление;

F7 — походное/боевое положение;

F8 — восстановление жизненных сил;

F9 — самоликвидация;

F10 — атака;



K	— выбор короля;
Q	— перемещение корсля;
W	— индикация короля (фонарь);
E	— защита короля;
A	— восстановление короля;
R	— компактная группировка;
I	— состояние фигур;
O	— двумерное изображение;
P	— трехмерное изображение;
S	— капитуляция (отвечать "Y" или "N");
ESC	— выход на основное меню.

## "THE BATTLE ON THE BLACK SEA"

И — Bashurov V. (Bady)

Г — 1992

О — 116

М — В

У — К/М

Известная детская игра "Морской бой". Сражения разворачиваются на Черном море за овладение Черноморским побережьем. Правила такие же, как в игре "Морской бой".

### Клавиши управления:

RIGHT	— движение прицела вправо;
LEFT	— движение прицела влево;
DOWN	— движение прицела вниз;
UP	— движение прицела вверх;
Ins и PgDn	— развернуть корабли;
ENTER	— установить корабль, в игре "огнь";
ESC	— выход в DOS.

## "THE INCREDIBLE MACHINE"

И — SIERRA ON-LINE

Г — 1992

О — 866

М — V

У — К/М

Вы наверняка видели картинки или мультики с невообразимыми агрегатами, предназначенными для выполнения каких-то простейших действий, но затрачивающих для этого неимоверное количество сил и средств.

В этой игре Вам предлагается строить такие устройства, проявляя фантазию и чувство юмора. Иногда получается очень смешно.

После загрузки Вы увидите некое меню:

— играть;	— свободный режим;
— звук тихо/громче;	— задачи;
— рестарт;	— загрузить игру;
— выход;	— сохранить игру.

В игре существуют два режима: **решения задач** и **свободного творчества**. В первом режиме Вы должны решать конкретные задачи по постройке какой-либо конкретной машины. При свободном режиме Вы строите СВОЮ машину из готовых блоков.

В верхней части экрана отображается информация о режиме работы: или номер и название задачи или режим свободного творчества.

Например, выберите свободный режим. Для этого установите курсор на гаечный ключ и нажмите левую клавишу мыши (или ENTER). Компьютер попросит подтверждения. В этом режиме Вы можете изменить гравитацию, сопротивление воздуха, записать на диск или загрузить с диска Ваши машины.

Выберите пункт "ИГРА" или пустой экран справа. Если выбрать верхний правый рисунок, то Вы запустите машину. Справа Вы также увидите две стрелки. Они нужны, чтобы выбирать агрегаты из списка и перемещая их налево строить свое устройство.

В режиме "ЗАДАЧИ" Вы увидите список. Те из задач, которые помечены зеленым, пройдены. А те из них которые в красном цвете — еще предстоит решить. Остальное становится понятно в процессе игры.

После того, как Вы пройдете уровень компьютер сообщит пароль. Это пароль для следующего уровня.

#### **Управление:**

1-9, A-G	— сменить музыку в свободном режиме;
ALT+V	— версия игры (только в главном меню);
TAB	— перемещение курсора по позициям;
UP, DOWN, LEFT, RIGHT	— плавное перемещение курсора;
SPACE, ENTER	— выполнить действие;
X, Y	— вращать агрегат;
+, -	— изменить размеры агрегата;
ESC	— возврат в главное меню.

### **"THE LAST MISSION"**

и — OPERA SOFT

Это динамическая игра, в которой Вашей задачей является прохождение уровней на гусеничной платформе, оснащенной лазерной летающей установкой, которая может уничтожать все движущиеся объекты.

#### **Клавиши управления:**

P	— движение вправо;
O	— движение влево;
A	— движение вниз;
Q	— движение вверх;
S	— начало игры;
D	— демо режим;
SPACE	— стрельба;
Scroll Lock	— выход в меню.

Выхода из игры нет.

### **"THE LEGEND OF KYRANDIA"**

и — WESTWOOD STUDIOS

Г — 1992  
О — 7 559  
М — V  
У — К/М

Игра из серии магических "ходилок", где нужно проявить не только смекалку и сообразительность, но и знание различных магических действий. Мы не собираемся рассказывать подробно о каждом Вашем шаге (зачем тогда играть?), но общее направление игры и раскрытие основных сложностей приводим ниже.

Итак, главный герой находится в лесной хижине (если так можно выразиться, увидите).

Походите по ней (курсорные клавиши/мышь), посмотрите, что где лежит а потом возьмите со стола рубин (красный камень) и записку, из-под стола пилу, и яблоко из большого горшка. Выходите наружу и идите направо, до озера. Возьмите из него каплю воды и идите дальше. По пути Вы найдете аметист (пурпурный камень). Забирайте и его и зеленый оливин (камень получившийся из опавших листьев). После этого идите вверх и направо. Вы попадете в Лес Алтар. Найдите и заберите розу. Если Вы до сих пор не нашли аметист, то прогуляйтесь направо. Если нашли, то возвращайтесь назад до погибающего дерева ивы. Полейте его водой из озера.

Тут появится некто (Мериф) и предложит Вам побегать за ним. Попреследуйте его до тех пор, пока он не исчезнет. Теперь идите на юг, а потом налево. Там Вы встретите Германа, который присматривает за полуразвалившимся мостом. Поговорите с Германом и отдайте ему пилу.

Идите направо, на север, а затем налево до упора. Отыщите церковь и войдите в нее.

Войдет Брайна. Поговорите с ней и отдайте записку. Она прочтает ее Вам. Подарите ей розу и посмотрите, что из этого получится. Выходите и идите на юг. Идите до конца направо, а затем вверх. Здесь должен быть Мериф. Возьмите его шарик, когда он уйдет. Идите направо до лесного алтаря. Положите на алтарь шарик и серебряную розу. Получите амулет. Идите к мосту.

Герман починил мост и Вы можете перебраться на другую сторону. Идите налево до хижины и заходите внутрь. Поговорите с волшебником Дармом. Он попросит перо. Выходите из хижины и идите на юг. Здесь довольно сложно заблудится.

Ищите различные драгоценные камни. Если Ваша сумка переполнится, можно положить их на алтарь.

Поищите три вещи: желудь, грецкий орех и шишку. Когда Вы найдёте их, идите по нижней части до входа в подземелье. Бросьте свои находки туда. Появится П... и даст Вам камень для амулета. Это позволит Вам приобрести первое магическое умение — силу здоровья.

Теперь идите на север, пока не увидите гнездо с птицей. Выберите желтый камень в амулет. Возьмите перо. Возвращайтесь обратно в хижину и отдайте перо Дарму. За это он научит Вас волшебному заклинанию, которое можете использовать, когда понадобится. Кроме того, Дарм расскажет о волшебных камнях. Первый камень Вы найдете в реке. Это будет камень Солнца — Воилу. Камушки нужны, чтобы получить флейту.

После того, как соберете все камни, положите их на блюдо. Первым нужно класть Солнечный камень, а остальные — каждый раз по разному. Большинство камней Вам вообще не понадобятся.

Теперь идите направо вниз ко входу в пещеру. Здесь на Вас нападёт Малькольм, кинув в Вас нож. Ответьте ему тем же. Его тело все равно преграждает вход. Используйте флейту.

Перед тем, как идти в пещеру, съешьте яблоко и опустошите карманы. Понадобится только заклинание.

Пещера представляет собой довольно запутанный лабиринт, но пройти его все же можно. Идите направо через ворота. Они закроются за Вами. А дальше попробуйте сами. собирайте огненные ягоды и разбрасывайте их в разных частях лабиринта. Поднимайте камни. В пещере Лунного Света поговорите с Пурпурной соломой. В Серой пещере возьмите золотую монету и камень в правой части экрана. В Изумрудной пещере возьмите два изумруда. В итоге у Вас должно быть пять камней, два изумруда, золотая монета и заклинание.

Вернитесь к воротам и положите все камни на весы. Ворота откроются.

Идите к колодцу желаний, куда и бросьте монету. Вы обретёте Лунный камень. Вернитесь

в пещеру Лунного Света.

Положите Лунный камень на алтарь. Теперь пучки Пурпурной соломы соединятся и в амulette появится пурпурный камень.

Идите к огненной реке. Используйте заклинание. Идите на север. Возьмите ключ. Идите на юг. Нажмите на пурпурный камень.

На поверхности сложите свои вещи где-нибудь в укромном местечке и идите направо.

После некоторого диалога с волшебницей Занхи, соглашайтесь с ее просьбой принести волшебную воду. Возьмите пустую бутылку и идите налево. Здесь Вы встретите Малькольма. Малькольм утащил волшебную лампу и Вам придется вернуть ее. Теперь найдите огненное место. Используйте там заклинание. После этого можно его выбросить. Возьмите лампу и идите назад. Воздействуйте лампой на фонтан и наберите волшебной воды. Выпейте. Теперь у Вас в амulette появится голубой камень. Возьмите еще немного волшебной воды и идите к Занхе. Отдайте воду.

После разговора Занхи попросит Вас принести чернику. Идите налево. Здесь можно оставить некоторые вещи: изумруды, бриллианты и т.д. Идите дальше. Где-то там Вы найдете чернику. Возьмите одну ягоду. Идите обратно к Занхе. Ей этого мало. Принесите ей еще — черники хватит. Положите черничку в горшок. Жидкость станет голубоватой.

Тут можно поэкспериментировать, изобретая рецепты различных зелий. Делайте что угодно но обязательно состряпайте следующие виды:

Голубое — голубой сапфир+черника (1 шт.);

Красное — рубин+красные экзотические цветы (2 шт.);

Желтое — желтый топаз+желтый тюльпан (1 шт.).

Видимо Вам вновь придется побродить по лесу, сходить в пещеру, чтобы набрать необходимые компоненты. Действуйте!

Не забудьте нажать на пурпурный камень перед тем, как войти в пещеру. Чтобы взять экзотические цветы Вам надо вернуться к Занхе и нажать на ковер. Вы обнаружите секретный проход. Идите туда. Цветы будут на берегу, где находятся статуи двух золотых единорогов. Возьмите один цветок. Теперь можно идти делать зелья.

Снова идите в секретный проход. Вы должны выйти к двум большим зеленым башням. Смешайте голубое зелье с красным. В результате получится магическое пурпурное зелье. Смешайте красное с желтым зельем. Получится волшебное оранжевое зелье. Вы можете попробовать и другие варианты, но сначала сохранитесь.

Теперь надо идти к королевскому кубку. Нажмите на голубой камень. Вернитесь выпейте пурпурное зелье. Дайте животному яблоко. Выйдите и возьмите кубок. Когда у Вас будет кубок, пройдите к статуям единорогов и выпейте там оранжевое зелье.

У Вас не должно быть ключа, розы и королевского кубка.

На острове идите направо. Положите розу на могилу. Появится дух Вашей матери. Она заговорит с Вами. После разговора с ней у Вас появится еще один, последний, красный камень в амulette. Идите в крепость. Нажмите на красный камень. Вставьте ключ в замочную скважину.

В крепости Вас встретит Малькольм. Побродите по крепости. В зале идите во вторую дверь направо. На кухне возьмите скипетр. В зале идите во вторую дверь налево, в библиотеку. Выберите следующие книги: "O'ral", "P'otions", "E'nchantment", "N'ature. Возьмите корону и идите по ступенькам наверх.

Вы должны встретить Германа. Нажмите на желтый камень. Поищите молоточек и сыграйте (зеленый, белый, золотой, голубой). Возьмите ключ из сейфа и спускайтесь вниз,

в дверь. Воздействуйте ключом на дверь. Идите в библиотеку и встаньте в полукруг. Секретная дверь откроется и Вы сможете попасть в катакомбы. Найдите путь в зеленое поле силы. Нажмите на голубой камень на амulette. Нажмите на поддельный камень в земле. Возьмите ключ. Уходите из катакомб. Используйте корону, скинстр и королевский кубок. Сохранитесь. Ну и заканчивайте самостоятельно. Осталось совсем немного.

## "THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES"

И — MYTHOS SOFT...

Г — 1992

О — 13 877

М — V

У — К/М

Сюжет игры разворачивается в Лондоне в конце девятнадцатого века. Джек Потрошитель безумствует на улицах. Полиция как обычно не в силах поймать убийцу. Как его найти и поймать?

В предисловии Вам покажут убийство известной актрисы, а конкретно игра начнется в квартире на Бейкер стрит в момент получения Шерлоком Холмсом записки от инспектора Лестрейда. В ней детектив из Скотланд Ярда просит о помощи. Шерлок Холмс (то есть Вы) решает помочь...

В процессе игры Вы управляете сразу двумя персонажами: доктором Ватсоном и Шерлоком Холмсом. Начните с первого убийства. Сюжет настолько закручен, что Вам придется не один раз появляться в одном и том же месте. Старайтесь как можно внимательнее осматривать каждое место действия, чтобы не пропустить улики или предметов, наводящих на след. Дотошно опрашивайте встречающихся лиц, так как они могут указать на новые факты или места, требующие осмотра. В последнем случае на карте города эти места будут помечены.

Диалоги в игре могут быть самыми разнообразными — все зависит от того, каким вариантом ответа или вопроса Вы воспользуетесь.

Самое же управление осуществляется с помощью меню, расположенном в нижней части экрана. В нем Вы выбираете действие, которое хотели бы совершить.

И еще. Если Вы что-то забыли, загляните в записную книжку Ватсона — там содержится весьма полезная информация.

## "THE NIGHTMARE ON ELM STREET"

И — Monarch Software Westwood associates

Г — 1989

М — C/B/V/Tandy 1000

Игра создана по мотивам фильма о Фредди Крюгере. Ваша задача спасти своих друзей, которых Фредди Крюгер спрятал в мире кошмаров. Вам предстоит преодолеть 10 лабиринтов и в финале расправится с Фредди. По лабиринтам бегают всякие твари, которых нужно убивать. Имеется возможность записывать и восстанавливать пройденные уровни за исключением 10 лабиринта. В лабиринтах Вы можете собирать различные предметы и затем использовать их по назначению.

### Оружие.

- |             |  |
|-------------|--|
| 1. Бита     | — для защиты.  |
| 2. Пила     | — для защиты и прорубания туннелей при наличии батареек. |
| 3. Нож      | — для защиты.  |
| 4. Топор    | — для защиты.  |
| 5. Кирка    | — для защиты и пробивания туннелей.                      |
| 6. Пистолет | — для защиты при наличии патронов.                       |

- 7. Ружье — для защиты при наличии патронов.
- 8. Граната — для уничтожения врага.
- 9. Бластер — для защиты при наличии батареек.
- 10. Лазер — для защиты и для пробивания туннелей при наличии батареек.

#### **Различные предметы.**

- 1. Чашка — для восстановления 0.3 жизни.
- 2. Банка — для восстановления 0.6 жизни и полной энергии.
- 3. Ключ — для открывания дверей.
- 4. Сундук — в нем может быть все, что угодно.
- 5. Банка с йодом — аналог гранаты и чего-то еще.
- 6. Крест — для вызова Фредди в нужном месте (только на 10 уровне).
- 7. Шляпа — для перемещения в нужном месте (только на 10 уровне).
- 8. Перчатка — для перемещения в нужном месте (только на 10 уровне).
- 9. Карта — для ориентации в лабиринте.
- 10. Магнит — отрицательное воздействие.
- 11. Щит — используйте, как сможете.
- 12. Вербка — используйте, когда сможете.
- 13. Рычаги — для изменения структуры лабиринта.
- 14. Батарейки — для оружия.
- 15. Патроны — для оружия.
- 16. Монеты — для магазина.
- 17. Магазин — для приобретения необходимых предметов.
- 18. Лампа — для освещения темных лабиринтов.

При переходе с 3 на 4 уровень пользователю необходимо ввести пароль:

Телефонный номер технической поддержки — (602) 961-4022;

Какой предмет не указан на странице 4 — batteries;

Какой предмет не указан на странице 5 — skateboard;

Первое слово параграфа 1 страницы 1 — You;

Последнее слово параграфа 2 страницы 3 — You;

Первое слово параграфа 3 страницы 4 — Indicates;

Последнее слово параграфа 3 страницы 4 — them;

Первое слово параграфа 4 страницы 4 — Displayed;

Верхний заголовок страницы 1 — Deadly Dreams;

Третий заголовок страницы 5 — Technical Support;

Клавиши управления:

- UP/DOWN — движение вверх/вниз;
- LEFT/RIGHT — движение влево/вправо;
- HOME — движение вверх-влево;
- PgUp — движение вверх-вправо;
- END — движение вниз-влево;
- PgDn — движение вниз-вправо;
- SPACE/ENTER/5 — использование предметов и удар;
- Q — выбрасывание предмета;
- A — предмет вверх;
- Z — предмет вниз;
- 1... 6 — выбор предмета;
- ESC — вызов меню.

Возможна игра с мышью.

## "THUNDERHAWK. AH-73M"

И — CORE DESIGN LTD

Г — 1991

О — 2 380

М — Н/У

У — К/М

В этой игре Вы имеете возможность поновать в шести различных районах земного шара, используя для этого боевой вертолет "AH-73M". Перед загрузкой Вы можете установить игру под конфигурацию Вашего компьютера (файл SETUP.EXE) и просмотреть предысторию боевых действий (файл INTRO.EXE). После этого грузите саму игру.

Когда появится экран "CLASSIFIED", наберите на клавиатуре свое имя (до 16 символов) и нажмите "ENTER" — Вы попадете в главную операционную комнату.

В левом углу расположен учебный комплекс (FLIGHT SIMULATOR). Если Вы переведете на него курсор и нажмете "SPACE", то сможете потренироваться в стрельбе и полете. Клавиши управления и индикация здесь такие же, как и при выполнении боевого задания, но только Вас не сбивают и Вы не погибаете. Вернуться в комнату можно с помощью клавиши "ESC".

Левая из двух дверей ведет в комнату боевой подготовки (WAR ROOM), а правая — в комнату постановки задач (BRIEFING ROOM), но в нее Вы войти не сможете (NO ENTRY), пока не уясните боевую обстановку в WAR ROOM.

Справа от дверей находится компьютер, стоящий на столе (DISK OPTIONS), где Вы сможете посмотреть список имеющихся пилотов (сохраненных ранее), загрузить, сохранить, удалить какого-либо пилота и ввести нового.

Тумбочка стола содержит статистику игроков. Если Вы загрузили пилота, то здесь увидите, где он воевал, какие и сколько у него наград, а также его нынешнее положение (мог уйти и на пенсию).

Выбрав стул, стоящий справа (CREDITS), Вы получите информацию о тех, кто делал эту программу.

При входе в экран "FLIGHT SIMULATOR", можно изменить регион миссии (перевести курсор на строку с названием района и нажимать "SPACE"), установить время проведения операции (ночь, рассвет, день, сумерки) и сложность игры (легко, трудно).

В симуляторе вертолет вооружен всеми возможными видами боеприпасов и их количество не убывает. Выйти из симулятора можно с помощью клавиши "ESC" в любой момент.

В "WAR ROOM" Вы выбираете район боевых действий. Подведите курсор к одному из кругов, расположенных на карте и, нажав "SPACE", выберите Аляску (сложный), Центральную Америку (легкий), Южную Америку (легкий), Юго-Восточную Азию (средний), Ближний Восток (средний) или Центральную Европу (сложный).

После этого переведите курсор правее, на изображение местности и нажмите "SPACE", что позволит прочитать об особенностях района и увидеть карты места боевых действий.

В "BRIEFING ROOM" Вы получаете конкретное задание и в соответствии с этим можете загрузить появляющийся затем вертолет.

Справа от вертолета находится изображение какого-либо вида оружия. Листвание осуществляется при выборе стрелок под изображением, а его закрепление на вертолете — после перемещения курсора на консоль и нажатия "SPACE". Повторным нажатием "SPACE" можно изменить модификацию данного типа вооружения или разместить дополнительные единицы.

Если Вы не знаете, что куда крепится, выберите опцию "AUTO" и вертолет будет загружен стандартно. При самостоятельной загрузке нужно следить за взлетным весом.

величина которого указана внизу.

Мы приводим типы и некоторые характеристики вооружений, загружаемых на вертолет.

наименование	вес (фунт)	характеристика
CANNON		пушка
FFAR	485/268	НУРС, по 47 или 26 в блоке
MWAR	413/251	НУРС, по 10 или 6 в блоке
AGM 65P	181	ракета "воздух-земля", ОН
AGM 122L	273	противорадарная ракета
AGM 214	78	ракета "воздух-земля", ЛН
AGM 219	547	противокорабельная ракета
AIM 10B	96	"воздух-воздух", малая дистанция
AIM 11F	197	"воздух-воздух", средняя дист., РН
MK 54	271	противолодочная глубинная бомба
MK 81	246	осколочная бомба
MK 82	490	фугасная бомба
RCS 233	546	система проводки
ALQ 197	498	устройство радиоподавления

#### Примечание:

ОН — оптическое наведение.

ЛН — лазерное наведение.

РН — радарное наведение.

#### Управление.

F1 — готовность к отстрелу уголкового отражателя (отстрел автоматический).

Индикатор расположен слева на панели.

F2 — готовность к отстрелу термолушек (отстрел автоматический). Индикатор расположен слева на панели.

F6 —

F7 — обзор вне вертолета.

F8 — возврат в кабину и осмотр вертолета (перемещение курсорными клавишами).

Работает только на земле.

F10 — изменение цветности.

1... 7 — режимы двигателя.

\ — переключение оружия.

P — пауза.

M — вид сверху.

Z — крен влево.

X — крен вправо.

C — переключатель режима цель/поверхность.

A — разворот влево.

S — разворот вправо.

O — наклон вперед (увеличение скорости).

K — назад (уменьшение скорости).

ENTER — обзор вокруг вертолета (перемещение курсорными клавишами)

SPACE — огонь.

ESC — выход.



### **Маленькие хитрости.**

Информацию в кабине условно можно разбить на две части: та, что отображается на бортовых дисплеях (внизу экрана) и та, что сверху, на лобовом стекле.

Первая часть сообщает о местонахождении противника, его ракетах, Вашей защите от них (левый дисплей), о повреждениях вертолета (центральный дисплей), об идентификации целей и положении вертолета относительно посадочной площадки (правый дисплей).

Вторая часть говорит о положении вертолета, его скороподъемности (слева), о подключенном оружии (в центре), о скорости (справа), курсе (вверху) и локализации цели (по ее местонахождению). Если цель захвачена головкой ракеты, то около нее мигает надпись "LOCK".

И еще. При полете на малой высоте уменьшается вероятность обнаружения Вашего вертолета противником, но и сам вертолет летит неустойчиво.

Старайтесь внимательно читать все, что Вам говорится перед вылетом, так как задания могут быть совершенно разными. В случае, если Вы не успеваете понять реплики до конца, можно найти их в одном из файлов с расширением "TXT".

## **"TOM & JERRY"**

И — SOFTIN INC.

Г — 1990

Цель игры заключается в том, что за определенный промежуток времени мышонки Джерри должны как можно больше напасть на кота Тому. Вы — мышонки Джерри, удирающий от злого кота Тома. Кот преследует Вас по всей комнате в надежде поймать. Но для борьбы с котом у Джерри есть различные средства: самолет с лампочками, динамические шашки, помидор, куриные яйца, роликовый ботинок, спица.

### **Клавиши управления:**

RIGHT	— движение вправо;
LEFT	— движение влево;
DOWN	— движение вниз;
UP	— движение вверх;
Ins	— брать предметы;
RIGHT	— увеличить время (в меню);
LEFT	— уменьшить время (в меню);
F1	— вкл./выкл. звук;
Esc	— выход в DOS.

В игре могут принимать участие два человека.

## **"TUNNELS OF ARMAGEDDON"**

И — CALIFORNIA DREAMS

Г — 1989

О — 593

М — C/B/V

У — К

Одна из первых игр с псевдообъемной графикой.

Где-то в галактике затерялась маленькая такая планетка Армагеддон. На поверхности там громоздятся лишь скалы да потухшие вулканы. Зато внутренности этой планеты буквально изрыты какой-то забытой цивилизацией.

Для исследования этих туннелей Вам предоставляется ультрасовременная телега, вооруженная бластерами и окруженная защитным полем. При столкновении с препятствием энергия поля убывает (полоска под изображением корабля). Когда поле иссякнет, игра прекращается.

Сами тунели являют собой чудо техники. Здесь находятся всевозможные подвижные и неподвижные экраны, некоторые из которых можно пробить штатным оружием, а некоторые лишь более мощным, приобретенным в процессе игры. Некоторые экраны стреляют сами, по этому их нужно уничтожать как можно быстрее. Приобретенное оружие и количество оставшихся выстрелов отображаются справа. С помощью некоторых щитов можно пополнить энергозапас. В конце каждого уровня показывается время, затраченное на его прохождение, лучшее время и очки, которые Вы набрали за уровень и за всю игру. После загрузки появится меню, в котором можно выбрать:

- |                    |                             |
|--------------------|-----------------------------|
| START A NEW GAME   | — начало игры;              |
| RECAL A SAVED GAME | — вызов сохраненной игры;   |
| VIEW HIGH SCORES   | — десять лучших достижений; |
| QUIT GAME          | — выход в DOS;              |

Если не трогать клавиатуру, то можно посмотреть демонстрационную игру.

#### Управление.

- |                   |                         |
|-------------------|-------------------------|
| Курсорные клавиши | — управление движением. |
| SPACE             | — огонь.                |

## "WARLORDS — 2"

И — STRATEGIC STUDIES GR.

Г — 1992

О — 4 566

М — V

У — К/М

Провалитесь Вы со своим компьютером! Куда-нибудь в средние века и попробуйте себя в роли завоевателя.

После загрузки, реально оценив боевые и организаторские возможности, выберите участников игры:

- |         |                                    |
|---------|------------------------------------|
| HUMAN   | — человек;                         |
| KNIGHT  | — рыцарь;                          |
| LORD    | — богатый рыцарь;                  |
| BARON   | — богатый лорд;                    |
| WARLORD | — просто убийца, но очень богатый. |

Предполагается, что Вы умнее тех, кто делал эту игру. Поэтому brave ребята программисты ввели некоторые ограничения, осложняющие Вам жизнь.

Если хотите посмотреть "демонстрашку", то выбирайте кого угодно, кроме HUMAN. Тогда можно посмотреть, как и что выбирается, кто воюет и т.д. Когда надоест смотреть нажмите "ESC". Выбрав HUMAN, Вы сможете вступить в игру сами, а если у Вас есть друзья, желающие также поиграть, то выбирайте это слово, пока друзья не закончатся.

*Сам игровой экран разделен на две части.*

Слева — крупное изображение поля Вашей деятельности, а справа — общий вид всего континента. Так как графика не очень удачная то разобраться сначала в том, что где изображено довольно трудно. Но вспомните уроки географии и различные карты, которые там изучали. Коричневым цветом обозначены возвышенности. Причем, чем цвет темнее, тем выше горка. Синим, естественно, обозначены водные просторы, светлозеленым — поля, а темнозеленым леса. Дороги серого цвета.

Суть игры сводится к тому, что Вы, поочередно со своими противниками совершаете различные действия.

После того, как на экране появится Ваш замок, выясните, сколько воинов имеется в наличии. Это делается так. Вы перемещаете курсорную стрелку на изображение замка

(серый квадрат становится красным и нажимаете кнопку мыши ("ENTER"). В этом случае внизу появится справка, где можно увидеть, каково Ваше воинство. Справа также будет табличка для задания действий, которые можно производить с этими войнами.

После того, как команда набрана, можно пойти и попробовать что-нибудь захватить. На карте кроме больших квадратов (замки), можно увидеть и маленькие (развалины). Это очень полезные места, поскольку там можно подружиться с темными силами и приобрести магию.

Замки Ваших противников обозначаются соответствующими цветами.

Перемещаться конечно легче и быстрее по дорогам, но в некоторых случаях это невыгодно. После захвата очередного замка в Вашем полку прибывает и постепенно он может перерасти в дивизию. Кроме того, обретя воинов-магов, Вы получаете более широкие возможности.

Вобщем, Вы поочередно выбираете каждого своего воина (курсором) и далее, переместив стрелку в нужное место, задаете направления движения. Он и пойдет. Затем, сделав определенное количество шагов, остановится. Попробуйте проделать эту процедуру еще раз.

Когда бойцы полностью выдохнутся, пора останавливаться на ночлег. Переведите курсор до упора вверх и в появившемся меню выберите функцию "TURN". С утра все начнется опять.

Побродив и поднакопив силенок, можно попробовать сразиться с каким-нибудь враждебным рыцарем. Сам бой напоминает кучу ополумевших чертей, а в облаке пыли ничего не видно. Но если Вам повезло и у противника войско поменьше и оно похуже качеством, то Вы победили.

Объединяйте оставшиеся силы (верхнее меню) и двигайте дальше.

#### **Управление.**

Все управление в игре осуществляется с помощью двух меню — **игрового и базового.**

**Игровое меню** расположено в центре экрана и с его помощью Вы можете:

- DEF — выбранный воин ждет остальных один день;
- QUIT — то же, что и DEF, но на текущий день;
- NXT — когда очередной войка остановился, переход к следующему;
- CTR — выбранный воин размещается в центре экрана;

Рисунок креста — выключить выделение.

Рисунок щита с мечом — пересопределение выпускаемой продукции;

**Базовое меню** разбито на несколько подменю.

ABOUT — время игры

#### **GAME:**

OBSERVE ON/OFF — вкл./выкл. обзора;

SOUND ON/OFF — вкл./выкл. звука;

SAVE GAME — сохранение игры;

LOAD GAME — загрузка сохраненной игры;

QUIT — выход в DOS.

#### **ORDERS:**

BUILT — строить укрепления;

CAPITAL — возврат в столицу;

DISBAND — распустить армию (при отсутствии денег);

RAZE — разрушить город (чтобы не достался врагу);

#### **REPORTS:**

ARMIES — количество и местоположение армий;

CITIES — захваченные города;

**GOLD** — наличные;  
**HATREDS** — количество воюющих княжеств и их состояние (меч — воюет, надгробная плита — низложено);  
**PRODUCTION** — количество обучающихся воинов;  
**WINNING** — количество побед.  
**HEROES:**  
**DROP** — бросить магию;  
**FIND** — искать воинов;  
**INV** — применить магию;  
**SEARCH** — искать магию;  
**TAKE** — взять магическую силу;  
**VIEW:**  
**STARK** — объединить воинов в войско и перемещать всей толпой;  
**PRODUCTION** — просмотр производимой продукции в городах и, при необходимости, ее переопределение.  
**HEROES** — сводные данные о выбранном воине (имя, сила, окружение, магия, вероятность победы в бою);  
**RUINS** — места, где еще можно найти магическую и нечистую силу;  
**CONTROL** — изменение условий игры (**HUMAN** — количество играющих;  
**ENHANCE** — сила; **OBSERVE** — просмотр ходов противников; **INTENSE COMBAT** — сделать компьютер более "УМНЫМ");

#### TURN:

**END TURN** — начать новый день

Некоторые советы.

Башенка и "Большая библиотека" (некое металлическое сооружение) увеличивают Ваши силы на единицу.

Магическая сила и нечисть различного рода находятся в развалинах.

**Нечисть:** **DEVIL** (дьявол), **DRAGON** (дракон), **DEMON** (демон), **UNDEAD** (привидение), **WIZARD** (колдун). Колдун самый сильный, но зато драконы могут перелетать через горы и реки без мостов, чего не делают все остальные. Драконы также могут возить воинов, получается отличная парочка.

Удачи!

## "WOLFENSTEIN 3D"

И — ID SOFTWARE  
 Г — 1992  
 О — 2 420  
 М — V  
 У — К/М

Сюжет игры основан на реальных похождениях Б.Д.Блазковича, американского шпиона, действовавшего во время Второй мировой войны. Вместе с ним Вам предстоит побродить по лабиринтам супербункеров, отыскивая оружие, драгоценности, потайные комнаты и убивая по пути вражеских солдат.

Поднятие предмета осуществляется при прохождении по нему. Экран при этом слегка мерцает. Если экран начинает мигать красным, это значит, что в героя кто-то стреляет и нужно срочно крутиться, чтобы найти источник угрозы.

Вообще, частица "3D" встречается во многих играх и говорит о том, что изображение на экране будет псевдообъемным. Так и здесь: перед Вами изображено уходящее вдаль помещение с дверями, а в нижней части экрана оружие, которое, как предполагается, Вы

держите в руке. В начале игры — это пистолет. Позже можно найти автомат и даже шестиствольный пулемет, что очень полезно, при завершении уровня. Если патроны кончились, то придется действовать ножом, а после нахождения новых боеприпасов, у Вас опять появится пистолет.

Каждый уровень завершается лифтом, двери которого отличаются от остальных цветом. Каждый эпизод заканчивается встречей с каким-нибудь суперменом: либо это вооруженный до зубов вояка, либо немецкий бонза, бросающий огненные шары, либо еще что-нибудь в том же роде.

При переходе с уровня на уровень Вам будет показана табличка, где изображен номер уровня, время, за которое Вы прошли этот уровень, сколько солдат от общего количества Вами убито (в процентах), сколько обнаружили секретных комнат и сколько драгоценностей собрали. Если после загрузки не трогать клавиатуру, то можно просмотреть демонстрацию игры. Если Вас это не интересует нажмите любую клавишу, причем таким манером нужно пройти пару окон, не несущих актуальной информации, пока не появится **МЕНЮ**:

- NEW GAME (начало игры);
- SOUND (выбор звукового адаптера);
- CONTROL (установка управления);
- LOAD GAME (загрузить игру);
- SAVE GAME (сохранить игру);
- CHANGE VIEW (изменить угол обзора);
- READ THIS (краткая информация об игре — 35 экранов);
- VIEW SCORES (просмотр лучших достижений);
- BACK TO DEMO (просмотр демонстрации);
- QUIT (выход в DOS).

При выборе пункта меню Вы попадаете в соответствующее подменю, установки в котором осуществляются клавишами "UP/DOWN/ENTER", а выход — "ESC". Выбрав пункт "NEW GAME", Вы сможете задать один из шести сценариев (эпизодов), по которым будет строиться игра, а затем указать уровень сложности. Чтобы не забывать описания иностранным языком, скажем лишь, что верхняя строка последнего меню соответствует самому легкому прохождению, а нижняя — самому сложному (это понятно и по физиономии, изображенной на экране).

*Во время игры в нижней строке слева направо изображено:*

- уровень, на котором Вы находитесь;
- количество очков, заработанных Вами;
- количество оставшихся жизней;
- лицо героя, меняющееся в зависимости от степени поражения;
- Ваше здоровье (в процентах);
- количество оставшихся патронов (не более 99).

Кроме клавиш управления, в любой момент игры Вы можете воспользоваться:

- F1 — для получения справки;
- F2 — для сохранения игры (F8 — быстрое сохранение);
- F3 — для загрузки игры (F9 — быстрая загрузка);
- F4 — для вызова меню звуковых эффектов;
- F5 — для изменения размеров игрового окна;
- F6 — для задания нового управления;
- F7 — выход из игры;
- F10 — выход в DOS.

Самым сложным в игре является отыскание потайных комнат. Чтобы их найти, нужно

медленно двигаться вдоль стены, нажимая клавишу открывания дверей. Если в этом месте есть потайная комната, то стена уйдет вглубь.

Все подключенные к компьютеру устройства управления (джойстики, мышь, клавиатура) фиксируются автоматически и их наличие отображается зеленым огоньком в самом первом меню. После этого, в меню установки управления, Вы сможете выбрать удобное.

Ну а если хотите посмотреть на планы первого и десятого этажей при выполнении первой миссии, загляните в приложение 2.

## "ZANY GOLF"

И — ELECTRONICS ARTS

Г — 1988

О — 579

М — V

У — К/М

Вам выдалась удивительная возможность поиграть в гольф в волшебной стране, не вставая из за стола. На пути к победе Вам встретятся поднимающиеся заборы и стены, лазеры и вибрирующие стенки и даже живая мышь, в которую надо попасть, когда у нее красные глаза. В игре также есть целый скрытый уровень, который можно увидеть лишь преодолев все преграды.

Правила игры в гольф не изменены: на каждый уровень дается определенное количество ударов. Если Вы делаете меньше ударов, то остальные переносятся на следующий уровень. Если количество ударов исчерпано, то Вы выбываете из состязания.

В игре могут принимать участие до 4 игроков. Количество участников задается в начале игры при нажатии клавиш от 1 до 4. Цель игры — преодолеть все уровни за наименьшее количество ударов. В процессе игры ведется статистика и Вы можете посмотреть сколько затратили ударов на каждый уровень и общее их количество.

### **Клавиши управления:**

UP или A	— движение курсора вверх;
DOWN или Z	— движение курсора вниз;
LEFT или ;	— движение курсора влево;
RIGHT или '	— движение курсора вправо;
SPACE	— фиксация шара/удар;
Home	— установить курсор на шар;
End	— установить курсор на лунку;
S	— статистика;
H или ?	— карта уровня;
ESC	— пауза;
F5	— вкл./выкл. звук;
F10	— выход из игры.

В игре можно использовать мышь, но не очень удобно.

## "ZAXON"

На самолете пролететь по вражеской территории, расстреливая различные объекты. При уничтожении бочек добавляется топливо. Чем больше уничтожать самолетов на аэродроме, тем с меньшим количеством предстоит встретиться в воздухе. В конце уровня необходимо взорвать дом. Для этого расстрелять тепловую ракету с безопасного расстояния. После этого уровень повторяется с увеличением сложности.

**Клавиши управления:**

RIGHT	— движение вправо;
LEFT	— движение влево;
DOWN	— опуститься;
UP	— набрать высоту;
SPACE	— огонь;
ESC	— рестарт системы.

Выхода в DOS нет.

**"ZOOM"**

И — SEGA ENTERPRISES

Г — 1984

О — 307

М — С/В/У

У — К

На космическом корабле необходимо пролететь над планетой, минуя препятствия и уничтожая врагов. В каждом секторе нужно пролететь через определенное количество ворот. Количество ворот можно уменьшить за счет уничтоженных врагов. Кроме того, запас топлива ограничен. Он пополняется автоматически при переходе на следующий уровень. Ваша цель — долететь до своей космической базы.

По мере приближения к цели увеличивается количество врагов и ворот. Соответственно, время на прохождение уровня уменьшается. В конце каждого уровня Вы встретитесь с вражеской станцией. После ее уничтожения Вы получаете дополнительную жизнь и переходите на следующий уровень.

**Клавиши управления:**

LEFT	— движение влево;
RIGHT	— движение вправо;
UP	— подняться;
DOWN	— опуститься;
SPACE	— огонь;
ESC	— рестарт.

Выхода в DOS нет.

## КООРДИНАТЫ ЗВЕЗДНЫХ СИСТЕМ ДЛЯ ИГРЫ "STAR CONTROL 2"

Zeta	Serpentis	X: 500.7	Y: 3.5
Eta	Giclas	X: 70.8	Y: 4.1
Eta	Serpentis	X: 471.4	Y: 7.8
	Deneb	X: 218.7	Y: 8.3
Beta	Gorno	X: 281.4	Y: 8.9
	Capella	X: 424.4	Y: 9.1
	Pollux	X: 565.2	Y: 9.8
Gamma	Gorno	X: 293.9	Y: 11.6
Alpha	Gorno	X: 277.1	Y: 14.6
Zeta	Scuti	X: 531.3	Y: 15.0
Epsilon	Krueger	X: 26.5	Y: 15.6
Theta	Serpentis	X: 452.9	Y: 16.9
Alpha	Serpentis	X: 491.1	Y: 18.0
Delta	Serpentis	X: 474.7	Y: 22.1
	Alcor	X: 970.8	Y: 25.0
Beta	Serpentis	X: 486.1	Y: 26.2
Delta	Gorno	X: 290.8	Y: 26.9
Epsilon	Ptolemae	X: 185.5	Y: 27.0
Beta	Trianguli	X: 795.8	Y: 27.0
Delta	Scuti	X: 516.0	Y: 28.0
Delta	Krueger	X: 57.0	Y: 28.9
Gamma	Serpentis	X: 492.3	Y: 29.4
Epsilon	Gorno	X: 282.0	Y: 30.1
Alpha	Trianguli	X: 793.4	Y: 31.8
Gamma	Trianguli	X: 806.2	Y: 31.8
Zeta	Giclas	X: 111.6	Y: 33.4
Gamma	Giclas	X: 80.3	Y: 33.7
Zeta	Ptolemae	X: 178.7	Y: 33.8
Delta	Giclas	X: 87.7	Y: 34.0
Epsilon	Scuti	X: 533.8	Y: 35.5
Alpha	Scuti	X: 503.9	Y: 37.3
Alpha	Giclas	X: 84.3	Y: 38.0
Epsilon	Serpentis	X: 487.2	Y: 40.8
Eta	Ptolemae	X: 174.0	Y: 42.3
Iota	Serpentis	X: 459.6	Y: 42.9
Beta	Giclas	X: 84.3	Y: 43.1
Delta	Ptolemae	X: 215.6	Y: 44.0
Alpha	Ptolemae	X: 200.4	Y: 44.1
Beta	Krueger	X: 53.0	Y: 44.2
Epsilon	Giclas	X: 95.8	Y: 46.8
Beta	Ptolemae	X: 205.8	Y: 47.5
Alpha	Krueger	X: 30.4	Y: 47.7
Gamma	Krueger	X: 52.2	Y: 52.5
Gamma	Ptolemae	X: 210.0	Y: 55.4



Zeta	Krueger	X:	13.4	Y:	56.5
	Organon	X:	685.8	Y:	57.7
Beta	Scuti	X:	501.4	Y:	58.4
Gamma	Scuti	X:	525.6	Y:	60.8
Alpha	Caeli	X:	241.1	Y:	71.8
Beta	Caeli	X:	258.9	Y:	74.1
Theta	Giclas	X:	67.5	Y:	74.2
Delta	Arae	X:	929.2	Y:	75.0
Zeta	Centauri	X:	146.3	Y:	77.9
Delta	Caeli	X:	308.9	Y:	78.2
Gamma	Caeli	X:	285.4	Y:	78.7
Epsilon	Caeli	X:	333.3	Y:	80.1
Epsilon	Arae	X:	923.7	Y:	82.1
Alpha	Arae	X:	933.9	Y:	84.3
Gamma	Lacaille	X:	24.2	Y:	85.7
Epsilon	Centauri	X:	151.5	Y:	86.6
Epsilon	Sextantis	X:	477.0	Y:	89.5
Beta	Centauri	X:	141.2	Y:	90.5
Zeta	Sextantis	X:	468.1	Y:	91.6
Beta	Arae	X:	933.3	Y:	93.7
Gamma	Arae	X:	941.9	Y:	94.2
Beta	Lacaille	X:	23.0	Y:	95.2
Alpha	Lacaille	X:	14.6	Y:	95.5
Delta	Sextantis	X:	487.3	Y:	96.8
Alpha	Centauri	X:	155.9	Y:	99.3
Beta	Lyrae	X:	189.5	Y:	104.1
Alpha	Sextantis	X:	433.7	Y:	106.6
	Regulus	X:	373.2	Y:	106.7
Gamma	Centauri	X:	157.9	Y:	111.5
Gamma	Sextantis	X:	487.5	Y:	114.5
Beta	Sextantis	X:	460.4	Y:	118.7
Delta	Sculptoris	X:	581.2	Y:	120.8
Delta	Centauri	X:	131.2	Y:	126.0
Alpha	Lyrae	X:	191.6	Y:	127.0
	Hyperion	X:	656.2	Y:	127.0
	Mizar	X:	41.6	Y:	130.1
Beta	Indi	X:	395.8	Y:	135.4
Alpha	Indi	X:	400.0	Y:	136.3
	SOL	X:	175.2	Y:	145.0
	Canopus	X:	218.7	Y:	150.0
	Sirius	X:	180.6	Y:	150.7
Epsilon	Sculptoris	X:	570.8	Y:	152.0
Beta	Arietis	X:	946.9	Y:	154.8
Gamma	Luyten	X:	433.3	Y:	156.2
Alpha	Sculptoris	X:	604.1	Y:	156.2
Alpha	Arietis	X:	937.5	Y:	158.3

Beta	Raynet	X: 288.1	Y: 161.4
Gamma	Sculptoris	X: 608.3	Y: 162.5
Alpha	Luyten	X: 425.0	Y: 164.5
Eta	Volantis	X: 65.0	Y: 164.6
Gamma	Arietis	X: 947.7	Y: 167.0
Alpha	Raynet	X: 284.0	Y: 167.6
Delta	Arietis	X: 954.1	Y: 168.7
Gamma	Arianni	X: 739.5	Y: 168.7
Beta	Luyten	X: 433.3	Y: 168.7
Epsilon	Arietis	X: 955.9	Y: 173.5
Zeta	Volantis	X: 73.6	Y: 173.7
Alpha	Wolf	X: 160.1	Y: 174.6
Alpha	Arianni	X: 739.5	Y: 175.0
Alpha	Volantis	X: 95.1	Y: 177.0
Beta	Wolf	X: 166.6	Y: 181.2
Beta	Arianni	X: 718.7	Y: 183.3
Epsilon	Volantis	X: 70.5	Y: 183.8
Beta	Volantis	X: 114.0	Y: 184.7
Alpha	Scorpii	X: 646.7	Y: 187.8
Gamma	Raynet	X: 279.1	Y: 189.5
Beta	Scorpii	X: 650.0	Y: 191.6
	Bellatrix	X: 545.8	Y: 191.6
Gamma	Volantis	X: 104.8	Y: 191.9
Beta	Mira	X: 367.8	Y: 192.6
	Vela	X: 334.5	Y: 193.1
Delta	Aurigae	X: 818.7	Y: 193.7
	Zeeman	X: 335.2	Y: 194.0
Delta	Volantis	X: 97.7	Y: 195.3
Alpha	Cerenkov	X: 422.1	Y: 198.6
Beta	Cerenkov	X: 450.0	Y: 200.0
Alpha	Sagittarii	X: 683.3	Y: 200.0
Gamma	Aurigae	X: 816.3	Y: 200.9
Beta	Aurigae	X: 808.0	Y: 201.1
Delta	Scorpii	X: 603.6	Y: 203.5
Gamma	Scorpii	X: 647.9	Y: 206.2
	Rigel	X: 210.4	Y: 208.3
Alpha	Aurigae	X: 806.2	Y: 208.3
Alpha	Olber	X: 27.0	Y: 218.7
Zeta	Scorpii	X: 650.0	Y: 220.8
Epsilon	Scorpii	X: 629.1	Y: 220.8
Beta	Olber	X: 12.5	Y: 222.9
Gamma	Olber	X: 31.2	Y: 225.0
Gamma	Mira	X: 388.4	Y: 226.2
	Procyon	X: 74.2	Y: 226.8
Alpha	Saurus	X: 230.6	Y: 228.5
Beta	Saurus	X: 240.2	Y: 230.9

Beta	Brahe	X: 639.5	Y: 231.2
Iota	Persei	X: 887.5	Y: 231.2
Alpha	Mira	X: 355.1	Y: 232.0
Alpha	Brahe	X: 620.8	Y: 233.3
Delta	Mira	X: 335.4	Y: 235.4
	Almagest	X: 990.9	Y: 235.9
Gamma	Saurus	X: 229.8	Y: 238.5
Beta	Sagittarii	X: 702.0	Y: 239.5
Epsilon	Persei	X: 903.8	Y: 240.7
Theta	Persei	X: 937.5	Y: 241.6
Zeta	Brahe	X: 650.0	Y: 245.8
Delta	Bootis	X: 21.7	Y: 250.9
Beta	Vulpeculae	X: 364.1	Y: 251.2
Gamma	Copernicus	X: 562.5	Y: 252.0
Gamma	Vulpeculae	X: 371.3	Y: 253.7
Eta	Vulpeculae	X: 358.7	Y: 256.6
Alpha	Persei	X: 929.1	Y: 258.3
Alpha	Vulpeculae	X: 365.4	Y: 258.7
Delta	Vulpeculae	X: 372.1	Y: 261.9
Alpha	Copernicus	X: 579.1	Y: 262.5
Epsilon	Brahe	X: 641.6	Y: 262.5
Beta	Copernicus	X: 600.8	Y: 263.1
Zeta	Vulpeculae	X: 360.8	Y: 263.7
Alpha	Lalande	X: 349.9	Y: 264.8
Beta	Persei	X: 947.9	Y: 266.6
Epsilon	Vulpeculae	X: 366.8	Y: 266.6
Alpha	Bootis	X: 22.9	Y: 266.6
Eta	Persei	X: 889.5	Y: 268.7
Epsilon	Bootis	X: 13.8	Y: 269.6
	Achernar	X: 537.5	Y: 272.9
Gamma	Brahe	X: 635.4	Y: 272.9
Delta	Brahe	X: 645.8	Y: 275.0
Zeta	Illuminati	X: 245.8	Y: 275.0
Beta	Bootis	X: 35.1	Y: 275.8
Gamma	Sagittarii	X: 708.3	Y: 277.0
Delta	Lalande	X: 375.9	Y: 277.8
Gamma	Persei	X: 933.3	Y: 279.1
Beta	Lalande	X: 340.0	Y: 280.4
Zeta	Persei	X: 946.9	Y: 280.6
Gamma	Lalande	X: 361.9	Y: 283.0
Eta	Illuminati	X: 220.8	Y: 285.4
Delta	Persei	X: 925.0	Y: 285.4
Eta	Bootis	X: 67.2	Y: 286.3
Zeta	Bootis	X: 16.7	Y: 287.5
Beta	Mensae	X: 403.0	Y: 288.7
Gamma	Bootis	X: 38.4	Y: 290.0

Epsilon	Illuminati	X:	272.7	Y:	295.1
Gamma	Mensae	X:	464.5	Y:	295.8
Beta	Kepler	X:	562.5	Y:	295.8
Gamma	Puppis	X:	827.0	Y:	295.8
Beta	Puppis	X:	829.1	Y:	297.9
Gamma	Kepler	X:	602.0	Y:	297.9
Delta	Sagittarii	X:	656.2	Y:	302.0
Theta	Illuminati	X:	201.1	Y:	304.3
Alpha	Puppis	X:	812.5	Y:	308.3
Delta	Illuminati	X:	235.4	Y:	316.6
Alpha	Mensae	X:	383.3	Y:	318.7
Alpha	Kepler	X:	581.2	Y:	320.8
	Algol	X:	900.0	Y:	325.0
Alpha	Virginis	X:	29.1	Y:	325.0
Beta	Virginis	X:	50.1	Y:	325.9
Gamma	Virginis	X:	79.1	Y:	327.0
Alpha	Illuminati	X:	235.4	Y:	329.1
Delta	Virginis	X:	110.4	Y:	333.3
Gamma	Illuminati	X:	268.7	Y:	333.3
Beta	Vitalis	X:	318.7	Y:	337.5
Beta	Herculis	X:	175.8	Y:	341.8
Beta	Illuminati	X:	252.0	Y:	343.7
Alpha	Piscium	X:	843.7	Y:	345.8
Delta	Piscium	X:	877.0	Y:	345.8
Alpha	Vitalis	X:	300.0	Y:	350.0
Epsilon	Tauri	X:	14.9	Y:	351.9
Beta	Piscium	X:	879.1	Y:	354.1
Beta	Gruis	X:	214.8	Y:	355.1
	Aldebaran	X:	737.5	Y:	356.2
Beta	Pictoris	X:	931.2	Y:	356.2
Delta	Pictoris	X:	959.9	Y:	358.3
Gamma	Pictoris	X:	937.5	Y:	360.4
Zeta	Tauri	X:	9.0	Y:	361.4
Delta	Vitalis	X:	277.0	Y:	362.5
Gamma	Piscium	X:	870.8	Y:	362.5
Gamma	Tauri	X:	26.7	Y:	364.5
Alpha	Herculis	X:	160.4	Y:	364.5
Alpha	Gruis	X:	227.4	Y:	366.3
Alpha	Tauri	X:	22.9	Y:	366.6
Gamma	Vitalis	X:	308.3	Y:	367.4
Epsilon	Gruis	X:	241.6	Y:	368.7
Alpha	Pictoris	X:	933.3	Y:	370.8
Gamma	Gruis	X:	225.0	Y:	370.8
Beta	Tauri	X:	28.8	Y:	373.5
Delta	Gruis	X:	235.4	Y:	374.1
Zeta	Gruis	X:	258.3	Y:	375.0

	Betelgeuse	X: 412.5	Y: 377.0
Delta	Tauri	X: 16.6	Y: 377.0
Delta	Camelopardalis	X: 627.0	Y: 383.3
Alpha	Squidi	X: 214.5	Y: 391.6
Gamma	Camelopardalis	X: 612.5	Y: 393.7
Iota	Camelopardalis	X: 629.1	Y: 393.7
Epsilon	Camelopardalis	X: 593.7	Y: 393.7
Eta	Gruis	X: 247.9	Y: 395.8
Beta	Velorum	X: 92.6	Y: 397.2
Beta	Squidi	X: 206.2	Y: 399.1
Theta	Camelopardalis	X: 589.5	Y: 402.0
Alpha	Telescopii	X: 28.5	Y: 402.0
Alpha	Camelopardalis	X: 606.2	Y: 404.1
Beta	Ceti	X: 287.5	Y: 404.1
Beta	Hyginus	X: 864.5	Y: 406.2
Alpha	Velorum	X: 86.0	Y: 406.5
Beta	Camelopardalis	X: 595.8	Y: 408.3
Gamma	Ceti	X: 303.8	Y: 408.3
Beta	Telescopii	X: 29.1	Y: 410.4
Zeta	Camelopardalis	X: 616.6	Y: 412.5
Gamma	Phoenicis	X: 981.2	Y: 414.5
Alpha	Hyginus	X: 852.0	Y: 416.6
Beta	Phoenicis	X: 957.3	Y: 418.2
Gamma	Telescopii	X: 50.0	Y: 418.7
Gamma	Squidi	X: 214.5	Y: 420.8
Eta	Camelopardalis	X: 620.8	Y: 422.9
Eta	Ceti	X: 281.2	Y: 425.0
Delta	Ceti	X: 293.7	Y: 430.6
Alpha	Phoenicis	X: 941.6	Y: 439.5
Alpha	Ceti	X: 287.5	Y: 447.9
Epsilon	Cygnus	X: 25.0	Y: 458.3
Delta	Reticuli	X: 725.0	Y: 458.3
Alpha	Cygnus	X: 47.9	Y: 458.3
	Metis	X: 570.8	Y: 460.4
Beta	Cygnus	X: 47.9	Y: 464.5
Zeta	Ceti	X: 289.5	Y: 468.7
Epsilon	Ceti	X: 270.8	Y: 470.8
Gamma	Cygnus	X: 56.2	Y: 470.8
Delta	Cygnus	X: 41.6	Y: 471.7
Delta	Cancri	X: 509.4	Y: 493.1
Beta	Pyxidis	X: 900.0	Y: 500.0
Alpha	Pyxidis	X: 895.8	Y: 500.0
Gamma	Cancri	X: 500.6	Y: 501.1
Alpha	Reticuli	X: 731.2	Y: 506.2
Gamma	Cassiopeiae	X: 367.9	Y: 506.8
Gamma	Pyxidis	X: 906.2	Y: 508.3

Gamma	Reticuli	X:	741.6	Y:	508.3
Beta	Cancr	X:	515.5	Y:	512.2
Delta	Cassiopeiae	X:	387.5	Y:	514.5
Alpha	Cancr	X:	493.7	Y:	514.5
Alpha	Capricorni	X:	297.9	Y:	516.6
Beta	Capricorni	X:	303.5	Y:	517.8
Epsilon	Cassiopeiae	X:	399.4	Y:	518.5
Alpha	Cassiopeiae	X:	354.1	Y:	518.7
Alpha	Maksutov	X:	597.7	Y:	524.6
Beta	Cassiopeiae	X:	377.0	Y:	525.0
Gamma	Normae	X:	152.0	Y:	526.1
Delta	Normae	X:	161.3	Y:	527.9
Beta	Reticuli	X:	702.0	Y:	529.1
Beta	Normae	X:	141.6	Y:	531.5
Gamma	Capricorni	X:	299.3	Y:	531.8
Alpha	Normae	X:	142.5	Y:	540.4
Epsilon	Normae	X:	185.4	Y:	541.6
Alpha	Carinae	X:	362.5	Y:	543.7
Beta	Carinae	X:	341.6	Y:	543.7
Alpha	Tucanae	X:	400.0	Y:	543.7
Beta	Maksutov	X:	627.0	Y:	547.9
Gamma	Carinae	X:	358.3	Y:	547.9
Gamma	Tucanae	X:	408.3	Y:	551.3
Zeta	Normae	X:	215.9	Y:	561.4
Beta	Tucanae	X:	393.7	Y:	562.5
Alpha	Crateris	X:	601.4	Y:	563.2
Alpha	Sagittae	X:	25.0	Y:	568.7
Beta	Cephei	X:	362.5	Y:	575.0
Beta	Sagittae	X:	37.1	Y:	577.2
Beta	Crateris	X:	610.7	Y:	578.5
	Arcturus	X:	964.5	Y:	579.1
Epsilon	Orionis	X:	154.5	Y:	581.8
Alpha	Cephei	X:	375.0	Y:	583.3
Epsilon	Crateris	X:	630.1	Y:	587.5
Gamma	Orionis	X:	192.3	Y:	587.8
Beta	Lentelis	X:	462.5	Y:	589.5
Gamma	Sagittae	X:	15.2	Y:	590.0
Delta	Crucis	X:	543.7	Y:	591.6
Delta	Orionis	X:	171.4	Y:	592.6
Delta	Crateris	X:	620.0	Y:	593.5
Eta	Crateris	X:	642.9	Y:	595.8
Delta	Lentelis	X:	472.9	Y:	595.8
Beta	Orionis	X:	197.8	Y:	596.8
Alpha	Circini	X:	39.5	Y:	597.9
Epsilon	Circini	X:	56.3	Y:	598.0
Zeta	Circini	X:	45.6	Y:	598.9

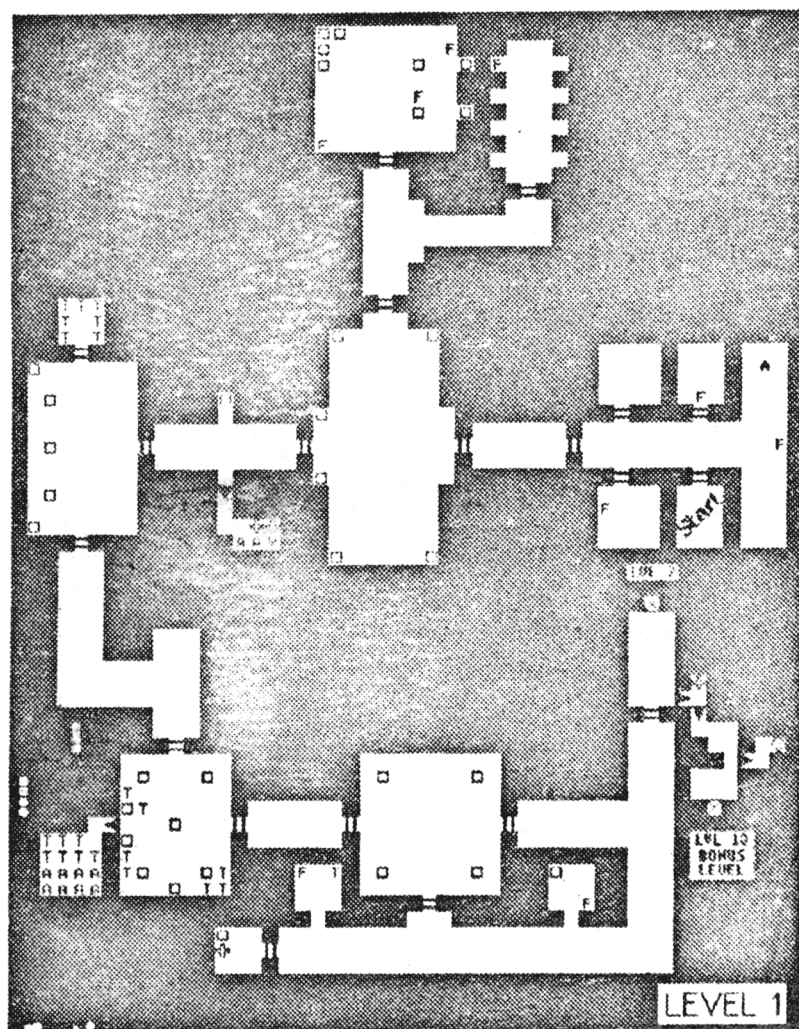
Alpha	Lentelis	X:	462.5	Y:	600.0
Gamma	Crateris	X:	616.6	Y:	600.0
Zeta	Crateris	X:	649.6	Y:	603.2
Mu	Orionis	X:	222.8	Y:	603.8
Gamma	Lentelis	X:	458.3	Y:	604.1
Zeta	Orionis	X:	155.8	Y:	605.8
Alpha	Orionis	X:	190.2	Y:	606.5
Lambda	Orionis	X:	215.9	Y:	607.3
Beta	Circini	X:	36.5	Y:	609.3
Delta	Circini	X:	54.1	Y:	614.5
Kappa	Orionis	X:	220.0	Y:	617.6
Gamma	Columbae	X:	72.9	Y:	620.8
Gamma	Crucis	X:	525.0	Y:	622.9
Gamma	Hydrae	X:	816.6	Y:	625.0
Theta	Crateris	X:	621.5	Y:	625.5
Gamma	Circini	X:	43.7	Y:	627.0
Alpha	Crucis	X:	558.3	Y:	629.1
Theta	Orionis	X:	188.1	Y:	630.8
Eta	Orionis	X:	179.5	Y:	632.9
Iota	Orionis	X:	211.8	Y:	637.9
Alpha	Columbae	X:	75.0	Y:	645.8
Alpha	Delphini	X:	371.6	Y:	645.8
Beta	Octantis	X:	136.0	Y:	648.9
Alpha	Hydrae	X:	733.3	Y:	650.0
Beta	Delphini	X:	377.0	Y:	650.0
	Altair	X:	450.0	Y:	650.0
Delta	Chandrasekhar	X:	18.7	Y:	652.0
Alpha	Chandrasekhar	X:	12.5	Y:	654.1
Beta	Hydrae	X:	781.2	Y:	656.2
Beta	Columbae	X:	77.0	Y:	660.2
Alpha	Equulei	X:	591.0	Y:	662.4
Gamma	Chandrasekhar	X:	20.8	Y:	662.5
Alpha	Mersenne	X:	260.4	Y:	664.5
Alpha	Octantis	X:	157.8	Y:	666.8
Beta	Crucis	X:	547.9	Y:	668.7
Beta	Chandrasekhar	X:	37.5	Y:	671.6
Epsilon	Chandrasekhar	X:	31.2	Y:	672.8
Beta	Equulei	X:	602.0	Y:	672.9
Kappa	Chamaeleonis	X:	506.2	Y:	675.0
Alpha	Doradus	X:	420.8	Y:	685.4
Iota	Chamaeleonis	X:	514.5	Y:	687.5
Beta	Doradus	X:	429.1	Y:	693.7
Theta	Chamaeleonis	X:	514.5	Y:	695.8
Gamma	Horologii	X:	720.8	Y:	700.0
Alpha	Andromedae	X:	862.5	Y:	700.0
Beta	Chamaeleonis	X:	495.5	Y:	703.4

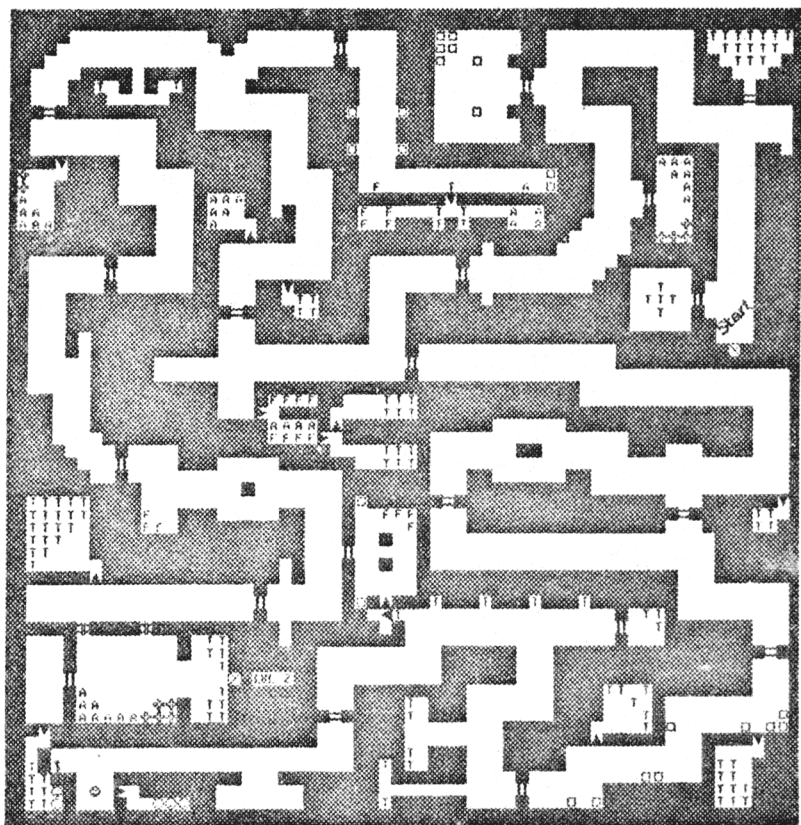
Gamma	Chamaeleonis	X:	489.5	Y:	704.1
Alpha	Chamaeleonis	X:	497.1	Y:	710.4
Beta	Andromedae	X:	866.6	Y:	710.4
Delta	Chamaeleonis	X:	485.4	Y:	712.5
Eta	Chamaeleonis	X:	508.3	Y:	714.5
Delta	Horologii	X:	736.0	Y:	718.4
Gamma	Muscae	X:	102.0	Y:	718.7
Alpha	Monocerotis	X:	387.5	Y:	718.7
Epsilon	Chamaeleonis	X:	487.9	Y:	720.1
Zeta	Chamaeleonis	X:	495.8	Y:	722.9
Beta	Horologii	X:	712.5	Y:	725.0
Epsilon	Horologii	X:	753.2	Y:	725.8
Beta	Mersenne	X:	241.6	Y:	729.1
Beta	Monocerotis	X:	385.4	Y:	729.1
Gamma	Leonis	X:	968.7	Y:	733.3
Beta	Pegasi	X:	39.5	Y:	745.8
Gamma	Geminorum	X:	489.5	Y:	745.8
Delta	Geminorum	X:	464.5	Y:	747.9
Lambda	Horologii	X:	694.0	Y:	751.4
Zeta	Horologii	X:	744.3	Y:	753.8
	Antares	X:	647.9	Y:	754.1
Alpha	Horologii	X:	720.8	Y:	754.1
Gamma	Eridani	X:	579.1	Y:	758.3
Alpha	Pegasi	X:	33.3	Y:	762.5
Beta	Eridani	X:	595.8	Y:	764.5
Beta	Muscae	X:	104.1	Y:	770.8
Alpha	Eridani	X:	587.5	Y:	772.9
Alpha	Muscae	X:	112.5	Y:	779.1
Beta	Geminorum	X:	497.9	Y:	779.1
Alpha	Geminorum	X:	495.8	Y:	779.1
Kappa	Horologii	X:	688.9	Y:	780.3
Theta	Horologii	X:	720.0	Y:	784.9
Eta	Horologii	X:	739.5	Y:	785.4
Beta	Leonis	X:	943.7	Y:	785.4
Epsilon	Draconis	X:	283.6	Y:	785.7
Alpha	Fornacis	X:	537.5	Y:	787.5
Eta	Fornacis	X:	618.7	Y:	787.5
Epsilon	Fornacis	X:	604.1	Y:	791.6
Delta	Fornacis	X:	597.9	Y:	797.9
Iota	Horologii	X:	708.3	Y:	799.3
Theta	Draconis	X:	327.0	Y:	800.0
Zeta	Fornacis	X:	610.4	Y:	800.0
Beta	Pavonis	X:	68.7	Y:	800.0
Alpha	Pavonis	X:	56.2	Y:	800.0
Beta	Fornacis	X:	564.5	Y:	802.0
Delta	Muscae	X:	139.5	Y:	804.1



Beta	Lacertae	X:	822.9	Y:	804.1
Gamma	Draconis	X:	251.8	Y:	805.6
Gamma	Fornacis	X:	587.5	Y:	806.2
Alpha	Lacertae	X:	841.6	Y:	808.3
Alpha	Leonis	X:	900.0	Y:	822.9
Iota	Draconis	X:	356.2	Y:	825.0
Epsilon	Lipi	X:	543.7	Y:	827.0
Epsilon	Muscae	X:	152.0	Y:	833.3
Alpha	Draconis	X:	277.1	Y:	835.1
Delta	Draconis	X:	253.5	Y:	835.8
Eta	Draconis	X:	315.1	Y:	839.0
Lambda	Draconis	X:	236.2	Y:	839.5
Beta	Draconis	X:	282.2	Y:	839.5
Beta	Lipi	X:	550.0	Y:	839.5
Delta	Apodis	X:	253.6	Y:	850.4
Alpha	Apodis	X:	258.2	Y:	850.7
Zeta	Aquarii	X:	862.5	Y:	856.2
	Fomalhaut	X:	437.5	Y:	856.2
Beta	Apodis	X:	259.3	Y:	856.9
Gamma	Apodis	X:	256.2	Y:	857.2
Eta	Aquarii	X:	849.2	Y:	857.8
Zeta	Muscae	X:	112.5	Y:	858.3
Alpha	Leporis	X:	807.3	Y:	858.8
Alpha	Aquarii	X:	856.0	Y:	863.8
Epsilon	Aquarii	X:	875.0	Y:	864.5
Alpha	Lipi	X:	556.2	Y:	864.5
Xi	Draconis	X:	258.8	Y:	865.3
Kappa	Draconis	X:	245.8	Y:	866.6
Beta	Leporis	X:	766.6	Y:	866.6
Zeta	Draconis	X:	277.6	Y:	867.3
Beta	Aquarii	X:	863.0	Y:	869.3
Mu	Draconis	X:	231.0	Y:	870.2
Alpha	Ophiuchi	X:	43.7	Y:	877.0
Gamma	Aquarii	X:	853.4	Y:	879.7
Delta	Aquarii	X:	858.8	Y:	881.2
Gamma	Leporis	X:	718.7	Y:	881.2
Gamma	Lipi	X:	547.5	Y:	882.3
Delta	Antliae	X:	305.0	Y:	883.3
Gamma	Antliae	X:	283.1	Y:	885.4
Nu	Draconis	X:	230.0	Y:	886.1
Beta	Ophiuchi	X:	47.9	Y:	887.5
Beta	Antliae	X:	270.6	Y:	891.0
Gamma	Ophiuchi	X:	33.3	Y:	891.6
Epsilon	Antliae	X:	253.5	Y:	891.7
Alpha	Hyades	X:	832.2	Y:	893.4
Delta	Hyades	X:	824.9	Y:	895.8

Beta	Hyades	X: 837.5	Y: 895.8
Delta	Lipi	X: 564.5	Y: 897.9
Alpha	Antliae	X: 268.7	Y: 900.0
Gamma	Hyades	X: 837.5	Y: 904.1
	Groombridge	X: 996.0	Y: 904.2
Alpha	Librae	X: 735.4	Y: 906.2
Zeta	Librae	X: 783.3	Y: 908.3
Zeta	Antliae	X: 258.1	Y: 910.5
Gamma	Librae	X: 754.5	Y: 910.7
Beta	Librae	X: 741.4	Y: 912.4
Epsilon	Hyades	X: 850.0	Y: 912.5
Epsilon	Corvi	X: 10.4	Y: 912.5
Eta	Librae	X: 788.9	Y: 918.1
Delta	Librae	X: 779.1	Y: 918.7
Epsilon	Librae	X: 779.1	Y: 922.9
	Menkar	X: 481.2	Y: 927.0
Zeta	Hyades	X: 850.0	Y: 937.2
Lambda	Hyades	X: 725.5	Y: 937.4
Eta	Hyades	X: 845.8	Y: 939.3
Delta	Corvi	X: 100.0	Y: 939.5
Beta	Lyncis	X: 571.1	Y: 947.5
Gamma	Corvi	X: 6.2	Y: 947.9
Eta	Lyncis	X: 598.9	Y: 949.6
Iota	Hyades	X: 800.0	Y: 950.5
Epsilon	Lyncis	X: 532.9	Y: 953.8
Beta	Klystron	X: 291.6	Y: 954.1
Theta	Hyades	X: 829.6	Y: 954.8
Alpha	Lyncis	X: 560.0	Y: 955.2
Kappa	Hyades	X: 766.4	Y: 958.9
Theta	Lyncis	X: 612.5	Y: 960.4
Delta	Aquillae	X: 914.4	Y: 968.6
Gamma	Lyncis	X: 578.1	Y: 971.1
Zeta	Lyncis	X: 522.9	Y: 972.9
Gamma	Aquillae	X: 912.0	Y: 974.1
Beta	Aquillae	X: 918.6	Y: 974.1
Alpha	Aquillae	X: 915.9	Y: 974.5
	Vega	X: 33.3	Y: 975.0
Epsilon	Aquillae	X: 914.7	Y: 979.0
Delta	Lyncis	X: 570.4	Y: 979.5
Beta	Corvi	X: 33.3	Y: 981.2
Eta	Corvi	X: 102.0	Y: 993.7
Zeta	Corvi	X: 8.3	Y: 997.9
Alpha	Klystron	X: 193.7	Y: 997.9
Microscopii		X: 439.5	Y: 997.9





## ОБЪЯВЛЕНИЯ, РЕКЛАМА

Покупаем, продаем, обмениваем программы для IBM-совместимых ЭВМ. Для получения условий вложите конверт.  
КИЕВ-67, а/я 801

### Издательство Центра "СКС" предлагает:

1. Телефонные ориентиры Москвы — 68 с.

*По первым трем цифрам телефона Вы легко сможете определить район и улицу, где расположен интересующий Вас абонент.*

2. Архитектуры персональных компьютеров — 150 с.

*Рассмотрены вопросы организации персональных IBM-совместимых компьютеров от XT до последних AT моделей.*

3. Подробное описание игр для компьютера "ZX-SPECTRUM".

*Сборник 1 — 80 с. (A4)*

*Сборник 2 — 50 с.*

*Сборник 3 — 88 с. (A4)*

4. Описание 100 игр IBM, выпуск 1 — 165 с.

5. Описание 100 игр IBM, выпуск 2 — 170 с.

6. Описания версий АОН — 16... 24 с.

ваш адрес: 107061, г. МОСКВА, а/я 508, Центр "СКС"

телефон: (095) 191-62-22

телефакс: (095) 191-62-22

*Покупаем описания игровых программ для IBM - совместимых компьютеров. Готовы разместить Ваши объявления в следующих выпусках сборников "100 компьютерных игр" в обмен на описание.*

Пишите: 123448, Москва, а/я 36.

Уважаемые любители компьютерных игр! Если у Вас есть игры, описания которых Вы хотели бы увидеть в очередном сборнике "Компьютерных игр", присылайте их нам.

Обращаемся и к тем, кто меняет (продает) игровые программы. Вы также можете прислать описания игр, о которых хотите рассказать своим потенциальным покупателям.

Вопросы можно задать по адресу: **123448, Москва, а/я 36**